Академия Русского балета имени А. Я. Вагановой

АРХИТЕКТОНИКА СОВРЕМЕННОГО ИСКУССТВА В РЕЖИМЕ МЕДИА:

ПРОСТРАНСТВО, ТЕХНОЛОГИИ, АГЕНТЫ

Санкт-Петербург
2021

УДК 7.01, 7.036, 7.06
ББК 85

Печатается по решению редакционно-издательского совета Академии Русского балета имени А. Я. Вагановой.

АРХИТЕКТОНИКА СОВРЕМЕННОГО ИСКУССТВА
В РЕЖИМЕ МЕДИА: ПРОСТРАНСТВО, ТЕХНОЛОГИИ, АГЕНТЫ

Архитектоника современного искусства в режиме медиа: пространство, технологии, агенты / Сост. и ред. Е. Э. Дробышева. Санкт-Петербург: Издательство Академии Русского балета имени А. Я. Вагановой, 2021. – 178 стр., ил.

Коллективная монография посвящена проблемам функционирования современного искусства в медиа режиме. Текст подготовлен в рамках проекта «Архитектоника современного искусства», реализуемого на базе Академии Русского балета имени А. Я. Вагановой с 2014 года и является 5-м по счёту изданием в данной серии.
Первый раздел посвящён анализу теоретических аспектов феномена медиа, специфике виртуальных художественных практик. Во втором разделе анализируются различные технологии цифровой культурной реальности. В третьем – арт-практики как инструмент творческой коммуникации.
В работе над монографией приняли участие авторы – теоретики и практики современного арт-процесса – из Москвы, Санкт-Петербурга и Саратова.
Издание адресовано специалистам в области изучения современной культуры в целом, и искусства – в частности. Материалы монографии могут быть полезны всем, интересующимся актуальными проблемами социогуманитаристики, студентам направлений подготовки в рамках философии, культурологии, искусствоведения, а также прикладных программ в сфере социокультурной деятельности, культурных индустрий, урбанистики.

Коллектив авторов: Артамонов Д. С. (2.3); Вейнмейстер А. В. (2.4); Демшина А. Ю. (1.1); Дробышева Е. Э. (введение; 1.2; 3.1; 3.3; заключение); Карцева Е. А. (3.2); Лаврова С. В. (2.2); Нагорная Л. Н. (2.5); Назаренко А. Н. (1.4); Романов Н. А. (2.6; 2.7); Смекалов Ю. А. (3.1; 3.3); Суворов Н. Н. (1.3); Тихонова С. В. (2.3); Шлыкова О. В. (2.1); Югай И. И. (1.5).

Рецензенты:
Малыгина Ирина Викторовна – доктор философских наук, профессор, зав. кафедрой мировой культуры Московского государственного лингвистического университета имени Мориса Тореза;
Дзякович Елена Владимировна – доктор культурологии, профессор кафедры теории и практики общественных связей Российского государственного гуманитарного университета

ISBN 978-5-93010-175-1

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ

Процессы и события, составляющие сегодня пространство художественных практик, настолько разнообразны, противоречивы и сложносоставны по своей природе и способам репрезентации, что любой узко заточенный исследовательский дискурс не способен в полной мере удовлетворить ожидания заинтересованной публики. Анализ архитектоники современного искусства в дискурсе медиа представляется наиболее актуальным в силу многоаспектности самого концепта и перспективности исследований, так или иначе базирующихся на нем. Медиа-режим «включен» и работает в сфере художественного производства / продвижения / потребления наиболее интенсивно, начиная с последней трети XX века, а в третьем десятилетии века нынешнего стал ведущим инструментом в сфере искусства на всех этих этапах в связи с пандемией Covid19, ставшей главным отрицательным драйвером всех общественных трансформаций.

Концепт «медиа» в данном проекте мы понимаем предельно расширительно, что полностью совпадает с его практическим воплощением в актуальной социокультурной архитектонике.

Медиа-режим функционирования современного искусства рассматривается нами с помощью анализа таких проблем, как:

- ✓ характеристика пространства художественного производства и потребления с формальной и содержательной сторон;
- ✓ потенциал искусства как пространства коммуникаций;
- ✓ роль медиа-агентов в структуре художественного производства;
- ✓ хронотопология актуальных арт-практик;
- ✓ технологические аспекты современной художественной активности;
- ✓ режимы репрезентации художественных произведений в медиа;
- ✓ социологические аспекты восприятия информации;
- ✓ город как арт-среда;
- ✓ арт-стратегии как инструмент реализации художественного потенциала;
- ✓ специфика художественного производства в условиях «карантина».

В итоге архитектоника современного искусства представлена в данной коллективной монографии в широкой дискурсивной палитре – от её онтологических оснований (природа виртуальности через воображаемое и хронотопология современной культуры через призму виртуальных стратегий) до конкретных прикладных и максимально репрезентативных его аспектов (гич-арт, паблик-арт, интернет-мемы и пр.), а также выработанных и продолжающих складываться на наших глазах арт-стратегий, выступающих инструментально-технологической базой происходящих социокультурных процессов.

Названия глав, оформленные в виде хэштегов – дань специфике исследуемой проблематике. Сетевой язык (как, впрочем, и любой другой) представляет нам ряд ограничений и массу преимуществ, позволяя максимально точно обозначить проблемные поля и выбрать лексику для их описания. Хэштеги – своеобразные маяки, позволяющие интенсифицировать процесс «упаковки» контента автором и последующей «распаковки» его потребителем – читателем, слушателем, зрителем.

Предлагаемая вашему вниманию коллективная монография подготовлена в рамках проекта «Архитектоника современного искусства», история которого отсчитывается с 2014 года, когда была проведена первая конференции, позже по её итогам был выпущен сборник статей «Архитектоника современного искусства: от модерна к постмодерну», СПб., 2015[1]. В 2021 году прошла конференция «Архитектоника современного искусства в режиме медиа: пространства, технологии, агенты», запланированная задолго до «режима карантина», в который с 2020 года вынужденно была помещена вся социальная активность, включая научную жизнь. Таким образом, заданный дискурс предвосхитил новый реалии коммуникации и – соответственно – новые исследовательские ракурсы.

Авторский коллектив представлен исследователями – теоретиками и практиками – из Санкт-Петербурга, Москвы, Саратова. Молодые учёные и опытные авторы (из 14 человек – 5 кандидатов и 7 докторов наук) солидарно представляют на суд читателя концептуальный взгляд на пространство современной художественной жизни с надеждой на дискуссию и продуктивное продолжение в рамках данного и подобных проектов. Приглашаем к сотрудничеству представителей академического и образовательного гуманитарного сообществ, а также практиков в сфере искусства, рекламы, культурных индустрий и медиа.

Елена Дробышева

---

[1] Далее были проведены ряд конференций и круглых столов, выпущены сборники: «Архитектоника современного искусства. Жанрово-видовые трансформации», СПб., 2016, «Архитектоника современного искусства. Сто лет под знаком революций», СПб., 2017 и «Архитектоника современного искусства. Художник и власть, СПб., 2019.

1.1. ИСКУССТВО КАК СПОСОБ СНЯТИЯ КУЛЬТУРЫ В СИТУАЦИИ ТОТАЛЬНОСТИ МЕДИА

В XXI веке медиакультура стала пространством репрезентации и трансформации существующих художественных практик и местом формирования новых ценностей, моделей поведения человека. Медиасреда для пользователей и для исследователей сегодня ассоциируется в первую очередь с интернетом и с социальными сетями. В рамках виртуальных медиа происходит взаимодействие личного культурного опыта с глобальными тенденциями, идёт выработка культурных норм и стандартов, которые влияют на сферы реального мира, в том числе на искусство. В медиа уточняется и апробируется тезаурус и риторики отвечающие актуальным тенденциям культуры и искусства. Современные люди связаны через информационные сети в цифровое общество, которое действует на местном, региональном, национальном и глобальном уровнях, чтобы обеспечить общую информационную сеть, как отмечает В. Савчук: «Нет медиумов, а есть среда»[1].

П. М. Кастельс, утверждает, что распрстранение медиа привели к количественным и к качественным изменениям в восприятии человеком окружающего мира. Сегодня важен не только сам *контент*, но и *контекст* сообщения[2]. Особенности героя новой медиа культуры обозначил Л. Манович: «Таким образом, если считать сетевого сёрфера, постоянно делающего почтовые рассылки и пишущего в новостные группы и, следовательно, множащего данные, перевоплощением бодлеровского фланёра, то пользователь, перемещающийся через виртуальные пространства, автоматически становится реинкарнацией путешественника и странника XIX века из романов Купера и Твена»[3]. Такая ситуация предполагает приоритет цифрового медиаконтента перед традиционными формами искусства, интерес к которым чаще связан с их архивной функцией.

Визуальные искусства становятся *компонентом коммуникативных стратегий* различных институций и пользователей, инструментом для формирования зон нового опыта. Существуя в форме архива и игровой площадки, визуальные художественные практики пытаются встраиваться в медиа

---

[1] *Савчук В.В.* Медиафилософия: формирование дисциплины // Медиафилософия. Основные проблемы и понятия / под. ред. В. В. Савчука. СПб.: Изд-во Санкт-Петербургского философского общества, 2008. С. 8.

[2] *Castells M.* The Informational City: Information Technology / M. Castells, Economic Restructuring and the Urban-Regional Process: MANUEL CASTELLS, Oxford: Basil Blackwell, 1989. 402 pp.

[3] *Манович Л.* Язык новых медиа. М.: Ад Маргинем Пресс, 2018. 399 с. С. 326.

реальность как особенный субъективный опыт. По сути, их развитие во многом обусловлено качествами этой новой медиакультуры. В то же время привыкание к новым медиа привело к усилению внимания к возможностям традиционных арт-практик, пониманию того, что цифровая реальность хоть и является значимой частью жизни современного человека, но не может и не должна заменить полностью вне виртуальные практики. В настоящее время наблюдается процесс поиска *баланса между виртуальными и реальными медиа*, возникают и развиваются гибридные формы, сочетающие возможности первого и второго.

Ролан Барт писал в своей работе «S/Z» о том, что в современности происходит не преодоление природы, как было в античности, а преодоление культуры[1]. Как отмечает Г. Косиков, Барт рассматривает идеологию как ложное сознание, способ бессознательного самообмана. Её функция заключается в том, чтобы подменить в сознании человека подлинные мотивы его поведения[2]. «Снятие культуры» в таком случае заключается в рефлексии, признании её «неуниверсальности». По сути, мы имеем дело не с непосредственным восприятием феноменов, а с языками, которые их описывают, и которые зависимы от той или иной идеологии. В таком контексте цифровая медиа реальность и её влияние на наше мировоззрение могут быть рассмотрены как *идеологические практики*. Об этом всё чаще сегодня говорится в научных гуманитарных исследования, данный вопрос осмысляется и в арт-практиках.

Вопрос о необходимости рефлексии, «снятии» культуры в ситуации тотальности медиа приобретает новые аспекты.

С одной стороны, всё чаще говорится о *цифровом неравенстве*, ведущем к новым социально-культурным проблемам. Последние события, связанные с пандемией, сделали эту проблему более видимой. Кемли Комачо говорит о *цифровом разрыве* как одной из главных проблем современных медиа коммуникаций: «Цифровой разрыв, вероятно, является одним из первых понятий, рассматриваемых при рассмотрении темы социального воздействия, вызываемого информационно-коммуникационными технологиями. Сегодня становится понятно, что технологии приводят к различиям в возможностях развития людей, и что в любом случае будет установлена дистанция между теми, кто имеет доступ к этим технологиям, и теми, кто не

---

[1] *Барт Р.* S/Z /Пер. с фр. 2-е изд., испр. Под ред. Г. К. Косикова. М.: Эдиториал УРСС, 2001. 232 с.

[2] *Косиков Г.* Идеология. Коннотация. Текст. В кн.: Барт Р. S/Z. М.: Эдиториал УРСС, 2001. С. 10.

имеет»[1]. Медиа культура перестала быть пространством абсолютной свободы, игровой площадкой без правил и ограничений. На сегодняшний день в Интернет пришли государственные и бизнес институции, которые переносят правила и законодательные нормы из реальности в виртуальный мир.

С другой стороны, исследователи пишут об огромном властном потенциале, который сегодня имеют цифровые медиа и их владельцы. Механизм властного воздействия медиа демонстрирует «*культура отмены*» («cancel culture»), которая становится новой тенденцией актуальной культуры, имеющей глобальный характер. Культура отмены – способ привлечения к ответственности и привлечения внимания к этическим, правовым нарушениям со стороны известного или облечённого властью человека. Сами Интернет-пользователи формируют собственные этические нормы поведения, которые высказываются прямо или косвенно, через реакцию на контент, не соответствующий их нормам морали и этики. Данные процессы касаются и искусства: с позиций модных веяний не только изучаются актуальные феномены искусства и их создатели, но и происходит переоценка произведений, созданных в прошлые века.

Сами художники выступают агентами по выявлению нечестной игры, как пример – деятельность художников Хааке и Уилсона, которые заявили о значимости включенности искусства в социально-политическую жизнь общества ещё в до цифровую эпоху. Естественно, при анализе подобных историй мы не может исключать варианты недобросовестной конкурентной борьбы, использование медиа как *инструмента властного манипулирования*, но можем наблюдать достаточно прозрачное стремление аудитории видеть хотя бы формальное соблюдение установленных норм толерантности и уважения чужого культурного опыта в визуальной и вербальной риторике. Искусству останется утверждаться в этом медийном поле в рамках существующих правил либо устанавливать свои правила и использовать возможности медиа в собственных целях.

При анализе творчества многих художников становится видна их связь с технологическим развитием нашей медиацивилизации. Так, интересным феноменом является формирования языка искусства, основанного на *синтезе цифровых технологий и реальной городской среды*. Медиакоммуникации являются *агентами* по созданию пользователями городской среды как коллективного произведения искусства. В такой ситуации осуществляется принцип реального воздействия наблюдателя на пространство наблюдения, осуществляется идея У. Эко об *открытом произведении искусства*. Это свя-

---

[1] *Camacho K.* Digital Divide. Word Matters: multicultural perspectives on information societies. Coordinated by Alain Ambrosi, Valérie Peugeot and Daniel Pimienta. C & F Éditions, 2005. 649 p. https://vecam.org/archives/article549.

зано и с пониманием искусства в рамках «Ситуационистского интернационала». Еще в 1957 году Ги Дебор писал, что то, что меняет наше восприятие улиц, важнее чем то, что меняет наше восприятие живописи. Поэтому «искусство» в узком смысле уступает место «сконструированным ситуациям»[1]. Данный тезис может быть прочитан двояко. С одной стороны, речь идёт об участии искусства в медиакоммуникативном пространстве, с другой стороны – сами медиа провоцируют горожан на создание и презентацию разнообразных артефактов.

Медиасреда, будучи состоящей из различных языков, сама провоцирует процессы рефлексии, методом проб и ошибок выявляются коммуникативные приёмы, адекватные её особенностям и специфике целевой аудитории. Медиаконтент воспринимается частью пользователей как симуляция, набор квазиартефактов, которые обладают легитимностью за счёт принадлежности к другой страте посюсторонней реальности. Доверие в таком случае является игровым моментом, схожим с доверием к художественному произведению.

В*и*дение как таковое в медиасетях становится важным жестом, метафорой мыслительного процесса, а коммуникация может восприниматься как динамический процесс перетекания авторской и зрительской точек зрения. Зрительские комментарии, а также использование маркеров изменяют точку зрения на предложенный художником материал. Аффективность, чувственное переживание, ранее бывшие одним из самых действенных инструментов воздействия искусства на зрителя, и в рамках медиареальности оказываются наиболее желанной формой воздействия на аудиторию. Подобный эффект достигается за счёт игры конвенциональным символическим капиталом и разрывом принятого шаблона, искренностью автора контента и зрительской аудитории.

Выработка некоторых *стандартов презентации собственной позиции* превратилась в новый культурный феномен, влияющий на всех пользователей медиа. Значимыми оказываются достижения традиционной художественной практики (литературы, музыки, изобразительного искусства), с другой стороны, современное искусство вынуждено учиться у медиа актуальным формам презентации и коммуникации. Сами арт-практики обращаются к достижениям рекламы, приёмам из социальных медиа. Подобные примеры демонстрируют важность понимания и необходимость участия в формировании актуальных договорённостей между участниками культурной коммуникации по поводу точки зрения на определённое событие. Ведь

---

[1] Situationist International Anthology // Ed. by K. Knabb. Berkley, CA: Bureau of Public Secrets, 2006. P. 42

по сути, граница между цифровой медиареальностью и реальностью вне медиа оказывается зыбкой и полустёртой.

Как отмечала С. Сонтаг, «всеми узнаваемые фотографии являются теперь составной частью того, о чем общество пожелало думать, или заявило, что желает… Всякая память индивидуальна и не копируема – она умирает вместе с человеком. То, что называется коллективной памятью, – не воспоминание, а договоренность; вот что важно, вот история того, как всё происходило…»[1]. Искусство позволяет вскрыть максимальное количество контекстов любого социокультурного явления и через это влиять на то, чтобы при создании тех или иных договорённостей были учтены различные точки зрения.

Искусство эпохи медиакультуры редко обращается к поискам идеального мира, в основном концентрируясь на обустройстве *мира-данного*, формированию его виртуального абриса, изучению социокультурной реальности, исследованию человека во всех его проявлениях. Со времен Ф. М. Достоевского, сформулировавшего один из главных вопросов современности – «что делать, если бога нет?» и Ф. Ницше, констатировавшего отсутствие другой, «высшей» реальности, находящейся над человеком и диктующей ему его ценности, нормы, идеалы, единственной реальностью стал считаться этот, посюсторонний мир, творец и хозяин которого – человек. Но не «наличный», уже существующий, который, подобно зеркалу, лишь отражает чужие образы, внешние события, стремясь избавиться от всего того, что было бы присуще его собственной личности[2]. В таком случае истина – не данность, а то, что надо создать. Истина и ложь больше не альтернативы, художник видится *творцом истины*[3]. Творцом медиакультуры, а, следовательно, и художником может быть любой.

Искусство, во многом под влиянием идей авангарда, демократизировалось и стало доступным для самовыражения *Любого*. Цель такого искусства – не воспроизводство реальности, а её *осознание или конструирование*. Картина в раме оказывается для таких целей не самым подходящим объектом, так как предполагает наличие иной – внеположенной сферы. Иные миры должны быть доступны для понимания и обозрения. Не так важно, о чём идёт речь – об исследовании окружающей культуры, самого человека, построении медиареальности или формировании собственного квазиобраза в социальных сетях. Идея размывания границ между искусством и жизнью реализуется здесь в форме, кажущейся безопасной для субъекта. С. Сонтаг

---

[1] *Сонтаг* С. Смотрим на чужие страдания. М.: ООО «Ад Маргинем Пресс», 2013. URL: https://public.wikireading.ru/118732

[2] *Ницше Ф*. По ту сторону добра и зла. М.: ЭКСМО-Пресс; Харьков: Фолио, 1999. С. 658.

[3] *Дианова В. М*. Постмодернистская философия искусства: Истоки и современность. СПб.: Петрополис, 1999. С. 133.

назвала медиа *сверхреальным измерением*. На примере фотографии она рассмотрела технически созданное изображение как жест по захвату мира, как некий ритуал избавления от страха смерти и бытия, обладающий властным потенциалом[1]. Идея синтеза искусств также находит здесь тотальное воплощение. Не случайно Р. Барт сравнивал фотографию с театром, а не с изобразительным искусством, утверждая, что каждый снимок – это фиксация смерти мгновения[2].

Медиа стали частью особой *квазиреальности*, искусственно созданного мира современного человека, где каждый творит свой фрагмент, *деформируя мир целиком*. Здесь достижения изобразительного искусства часто выступают как инструмент, а художественное наследие превращается в часть стандартных схем для подачи авторского материала. Формальные достижения изобразительного искусства становятся схемами для привлечения аудитории медиаконтента. Элементы живописи «цветового поля» М. Ротко или построение композиции у Леонардо да Винчи – приёмом оформления страницы в Инстаграмм. Искусство со времён авангарда требует от зрителя реакции, соучастия, *со*-бытия в дискурсивном поле. Зритель вкладывает свою долю в общий контекст, чем лишает произведение законченности и статичности. Смерть мгновения (Р. Барт) оборачивается вечностью интерпретации и бесконечностью повторения.

Искусству останется утверждаться в этом медийном поле, в рамках существующих правил либо устанавливать свои правила или использовать возможности медиа в собственных целях. Показателен переход в онлайн формат торгов крупнейших художественных аукционов, утверждение в социальных сетях аккаунтов крупных музеев и галерей. При анализе творчества многих художников становится видна их связь с технологическим развитием нашей медиа-цивилизации. Если не рассматривать институциональный потенциал медиа как площадки бытия и музеефикации произведения искусства, то можно *выделить несколько направлений*:

- ✓ использование инструментария и приемов из новых технологий в своих целях;
- ✓ осмысление медиареальности как новой посюсторонности и материала для творчества;
- ✓ демонстрация недостоверности как отличие живописи от медиа;
- ✓ исследование недоступного, по мнению художника, для медиа культурного опыта.

---

[1] *Сонтаг С.* О фотографии / Пер. Виктора Голышева. М.: Ад-Маргинемпресс, 2013. 272 с.

[2] *Барт Р.* Camera Lucida / Комментарий к фотографии. Послесловие и комментарии Михаила Рыклина. М.: Ad Margainem пресс, 2011. 272 с. С. 51

Со времён авангарда приёмы технических способов фиксации реальности приходят в изобразительные практики. Реди-майд М. Дюшана, кроме всего прочего, это аналог фотографии, созданной без фотоаппаратуры. Если фотография или кинематограф могут представлять объект как таковой, то почему это нельзя делать в рамках «нетехнического» искусства? Искусство, познающее границы самого искусства легитимизировало апроприацию как художественный жест. «Три стула» Джозефа Кошута стали вехой в осознании этого феномена. Коллажные техники, монтажное мышление, также пришедшие из киноискусства и фотографии, сегодня – вполне традиционные методы в живописи.

Уникальным примером *киномонтажного мышления* в живописи является творчество Френсиса Бэкона. На его полотнах время уплотняется за счёт иллюзии воссоздания эффекта наложения или искажения кинокадра. Эту же традицию развивают современные художники, в основном те, чье творчество связанно с экспрессионизмом, например Эмилиано Карпоторто, Йохан ван Мюллем.

Другой вариант – это *гиперреализм*, где имитация фото достоверности придаёт живописи черты абсурда. Классический пример – работы Люсьена Фрейда. В тоже время, глядя на работы Френсиса Бэкона или Люсьена Фрейда, можно говорить о том, что живопись способна увидеть и передать то, что не может техника. Дэвид Хокни, создавая произведение «Всплеск», пытался зафиксировать при помощи живописи то, что не может зафиксировать взгляд человека или фото, видео техника. То есть потенциал живописи для исследования различных аспектов бытия оказывается полностью не заменяем техническими средствами. Исследование Ф. Бэконом творчества Диего Веласкеса или Винсента Ван Гога в рамках его живописи – так же демонстрация уникального потенциала исследовательской, аналитической функции изобразительного искусства.

Европейская цивилизация долго опиралась на вербальный или письменный текст как результат изучения того или иного явления. Гиперреальность и медиакультура нивелировали значения *текста* как единственного и желаемого источника информации. Отношение к тексту как набору элементов, который может быть подвергнут редукции, – важный элемент снятия влияния любой идеологии. Современность, осваивая технически сделанное изображение, раскрывает гносеологический потенциал визуального опыта как такового в новом качестве. Субъективный опыт является для современности особой ценностью. Изучение и выявление на поверхность иррациональности, хаотического начала остаётся важной частью самоисследования человеком самого себя, принятию себя во всех проявлениях. «Нефотографичность» изображения, которую органически способна воспроизвести живопись, выступает как уникальный метод познания и презентации различных стадий познания.

Фактурные живописные полотна Мурада Гаухмана-Свердлова – пример такого отношения к живописи. Произведения художника – это заметки, фиксирующие различные грани и стадии субъективного взгляда автора. Художник исключает из произведения аналитическую обработку собственного непосредственного опыта, представляет его в «сыром» качестве. Так он оставляет для зрителя место для *со*-творчества. Произведения художника как дневниковые записи сочетают в себе непосредственность субъективного восприятия и осознанно сохраненную небрежность, становящуюся экспрессионистическим жестом. Ассамбляж, выход из двухмерности холста обусловлен не аналитической необходимостью формального поиска оптимальной презентации идеи, но сутью творческого метода. Это трансляция хаотического космоса бытия, содержащего в себе созидательное начало.

Осмысление через живописные техники границ искусства остаётся важной темой для современных художников. Ирина Асаева намеренно не предлагает зрителю единственного кода для интерпретации. Автор считает, искусство должно говорить само за себя, искать отзыв в глубинах душ зрителей, а не быть полем для самоутверждения интерпретатора, убивающего произведение искусства за счёт встраивания в единственный контекст. Работа «Бесконечность / Одиночество» (холст, масло, 2012 год) – декларация авторской концепции невмешательства постороннего давления в отношения автора и зрителя. Ирина Асаева в рамках перфоманса предлагает зрителям написать что-либо на её произведении. Это напоминает граффити на стенах, которые являются следом присутствия человека, трансформируют мир вокруг и дают пишущему уникальное осознание собственного существования. Асаева обращается к изначальной сути уличного искусства, художник считает, что сегодня граффити изменилось, превратилось в часть коммерческого искусства. Цель перфоманса «Бесконечность / Одиночество» – вернуться к осознанию самостоятельной ценности искусства.

Пример аналитического применения медиа демонстрирует проект Владимира и Веры Лихачёвых «Вятка: диалог эпох». Его особенность в комплексном сочетании возможностей искусства, мультимедиа средств с использованием актуальных коммуникационных технологий и методов. В проекте используется потенциал искусства как средства творческого преобразования реальности, визуализации различных представлений о мире. Владимир Лихачев говорит: «Для нас важным является понимание ответственности художника за высказанное слово. Этот проект для нас очень личный. Вятский край удивительное место. В нём есть редкое сочетание природы, культурной памяти. Здесь сосуществуют различные культурные пласты, которые наслаиваются друг на друга. В тоже время ряд архитектурных памятников не сохранились по различным причинам. Мы хотели поделиться со

зрителями тем, каким видим вятский край мы»[1]. В центре проекта – серия живописных работ, посвященных природе, культурным памятникам и религиозному наследию вятского края. Часть их них демонстрируют несохранившиеся памятники, природные локации, воссозданные на основе архивных документов фотографий, цифровых моделей и личного восприятия авторов.

Лихачёвы использовали несколько живописных техник. В трёх сериях работ проекта прослеживаются традиции русского пейзажа XIX века, влияние иконописи, и авторская декоративно-графическая манера художников. Ещё один важный момент данного проекта связан с тем, что в каждой работе соединяются два авторских мировидения: Вера и Владимир работают над каждым произведением вместе.

Представленные в одном выставочном пространстве три серии создают ощущение, что работы созданы в рамках пленэра. Чувство абсурда возникает у зрителя, когда он понимает, что это пленэр по результатам путешествия в потенциально *возможной виртуальной реальности*, сходной по качествам с реальностью Интернета, фантастических романов или компьютерных игр. Живопись придает квазиобъекту ту достоверность, которую не достичь при помощи фоторедактирования или трехмерного компьютерного моделирования. Холст в раме в эпоху медиатехнологий оказывается более действенным средством придания виртуальному конструкту качеств реальности. Пронзительность созданной Лихачёвыми симуляции основана на презентации уникального культурного опыта виртуального путешествия в Вятку, которая существует в лишь их коллективном субъективном.

Важным моментом для искусства XX века стал *отказ живописи от создания иллюзий реальности* на плоскости холста. Это было отдано на откуп техническим средствам; фотоаппарату, кинокамере, а позднее компьютеру. Для модернистов плоскость стала точкой прорыва, линией перехода в иные миры или в бессознательное. Постмодернизм всеядный по своей сути вернул изображение иллюзий в плоскости и фигуративность в живопись. Современное искусство стремится преобразовывать жизненный мир, создавать для зрителя пространство для диалога и самопознания. Современные технологии на службе художника дают возможность моделировать пространства и миры, создающие у зрителя иллюзию достоверности.

Изображение предмета, существование предмета как самостоятельного художественного артефакта, виртуальная модель – всё это для современного искусства равнозначные артефакты. Художник-теоретик Александр Малей предлагает авторскую модель современной живописи, совмещающей эти

[1] Владимир и Вера Лихачевы. Интервью А. Ю. Демшиной. Санкт-Петербург, мастерская художников, январь 2018.

тенденции. А. Малея интересует *единство трёхмерного физического и виртуального (трансцендентного) пространств*. Он лишает живописный предмет рамы и искусственно созданного фона, помещает его в физическую среду. Его произведение – это и изображение на холсте, и трёхмерный арт-объект одновременно. А. Малей называет это «формой Дюшана». «Форма Дюшана» обладает характеристиками физического трёхмерного объекта и художественного произведения одновременно. Чтобы куб стал такой формой он должен быть в физическом и энергетическом пространстве одновременно[1]. Как, например, элементы концептуального произведения «Три стула» Д. Кошута, совмещенные в одном арт-объекте-произведении.

Как и медиа-арт или световое искусство, произведения Малея формируют *особое пространство*, не связанное и связанное с физическим миром одновременно. Виртуальность здесь приобретает пугающе реалистический вид, заставляя зрителя увидеть окружающий мир иначе. Отличие от созданной в рамках традиционной живописи или смоделированной компьютером реальности в том, что не только субъективное восприятие зрителя влияет на произведение искусства. Живописные арт-объекты А. Малея преобразуют окружающую среду, но и сами изменяются в зависимости от контекста среды: происходит совмещение реального и субъективного, перетекание одного в другое. Художник ждёт от зрителя искренности: «Произведение искусства это не ребус или кроссворд. Главное – субъективная реакция зрителя. Ваша субъективная реакция»[2]. Здесь А. Малей близок к мнению М. Ротко, писавшему: «Меня не интересует избавление от предметности и «абстракция» сама по себе, так же, как и восприятие картины только как дизайна, формы, линии или цвета. Я могу вкладывать в живопись гораздо большее – драму, злость, боль, любовь, фигуры, идеи о пространстве. Через ваши глаза все это снова становится эмоциями или мыслями»[3].

Медиакультура оказывается феноменом, работающим в двухстороннем режиме: одной стороны она – порождение нашей цивилизации, с другой она трансформирует нашу культуру. На сегодняшний день прошло ощущение новизны медиа, Интернет и виртуальная реальность стали обыденной вещью. *Снятие культуры* предполагает развитие постмодернистской идеи необходимости вскрытия того, насколько наши представления о мире предопределены определёнными культурными схемами, языками и жанрами, в том числе насколько «не нейтральной» является медиа культура.

Через исследование возможности *синтеза цифровой культуры и реальности* искусство создаёт проекты, трансформирующие представления о

---

[1] *Малей А*. Обратная информация. Минск.: Экономпресс, 2012. 180 с. С. 174.
[2] *Малей А*. Интервью А. Ю. Демшиной. Беларусь. Город Витебск., 2 февраля 2018 года.
[3] Цит. по «Style.rbc.» URL: http://style.rbc.ru/impressions/571638759a79472acdb34a48

разделённости этих двух сфер. В тоже время, современные художники демонстрируют, что не все подвластно компьютерному моделированию или воспроизводству при помощи технических средств. На современного зрителя, привыкшего к медиаобразам, живопись подчас способна оказывать большее воздействие, чем образы, созданные с помощью компьютера или фототехники. Есть субъективный опыт, как автора, так и зрителя, который может быть осознан исключительно с использованием традиционных художественных средств. Искусство обогащает себя за счёт использования технологий и возможностей виртуальной реальности. Исследование языков медиа в рамках искусства приводит как к их использованию в редукции культурных схем, так и к созданию новых форм художественного высказывания.

1.2. ХРОНОТОПОЛОГИЯ СОВРЕМЕННОЙ КУЛЬТУРЫ В СЕТЯХ ВИРТУАЛЬНОСТИ

Необходимость схватывания сути современности, определения её сущностных и формальных границ является базовой интенцией любой познающей инстанции социума. И если для научного сообщества это вопрос теоретизации / концептуализации, то для любого другого – пусть не всегда отрефлексированная и вербализованная, но всегда фундаментальная задача, онтологическая по своей значимости. *О*-пределение себя и границ Своё / Чужое является базовой потребностью для выработки ментальной картины мира, и *хронотопология* занимает в этом процессе центральное место.

Медиа как способ и инструмент организации социокультурного времени и пространства расширяют возможности – как самого культурного производства и потребления его результатов, так и изучения различных аспектов происходящего. Пространство социальное, пространство художественное и пространство метафизическое – все эти уровни функционируют в режиме взаимодействия и взаимоопределения, создавая синергийное поле коммуникации и рефлексии всех участников – *агентов творческого процесса*: авторов, зрителей / слушателей / читателей, кураторов, критиков, маркетологов, арт-менеджеров, специалистов в сфере PR и пр.

Пространственно-хронологические рефлексии и последующие их рецепции являются важнейшими составляющими культуры в целом и искусства – в особенности. Создание и интерпретация хронотопа художественного произведения – внутреннего и внешнего – базовая составляющая творческого процесса. И, если для условно «классического» типа культуры[1] характерно совпадение исторического времени соответствующему «традиционному топосу (великие мужи, пышные города, прекрасные принцессы)»[2], – как прекрасно-иронично пишет Умберто Эко, то, начиная с эпохи модерна, это равновесие перестает соблюдаться, творцы – сначала литературных и радио-, позже теле- и кинопроизведений – начинают экспериментировать с пространством и временем, микшируя реальное и вымышленное. Именно в это время возникает жанр фэнтези, ставший безусловным культурным трендом для всего прошлого века и начала нынешнего[3].

---

[1] Отдельно оговоримся, что здесь не имеются в виду *у*-топические произведения – эпохи Возрождения и более поздние.

[2] *Эко У*. Заметки на полях «Имени розы».
URL: https://www.litres.ru/umberto-eko/zametki-na-polyah-imeni-rozy/.

[3] Фэнтези (англ. fantasy – фантазия) – литературный жанр, возникший в первой половине XX столетия в англоязычной прозе; занимает промежуточное положение между научной фантастикой и сказкой, ведет свою родословную от народных эпосов европейских стран (напр., «Калевала» или «Беовульф»). Фэнтези богат поэтическими причудливыми образами,

По оценке А. А. Грякалова, «первая половина XX века находилась под обаянием времени и временности *(«хроно-логика»*) – вторая половина столетия актуализировала тему пространства (*место, топос, расположенность, ландшафт, граница*). Показательной становится не эстетика возвышенного, а эстетическая топография события. Хотелось бы сказать: не онто-логия времени, а онто-логия места, … «хроно-топ уступает место топо-хрону»)[1]. Эта мысль пересекается с выводами М. Фуко о смене в XX кеке вектора временного на пространственный: «Великой навязчивой идеей, неотступно преследовавшей XIX век, как известно была история... Сегодняшнюю эпоху можно, скорее, назвать эпохой пространства»[2]. О «пространственном повороте» второй половины XX века пишет и Л. Ю. Яковлева: «Пространство и время в XX веке лишаются однозначности и неизменности, гарантированные им ранее божественной иерархией мира или трансцендентальным субъектом, стирающим индивидуальный облик топологии и темпоральности. Пространственно-временные отношения начинают зависеть от исторической ситуации, конкретной эпохи, культурной парадигмы, выражающих данные отношения при помощи знаков и символов»[3].

Рассказывая о логике, истории и мистерии создания своего романа «Имя розы», Умберто Эко тонко иронизировал над тем, как сама эпоха выбирала его, подчиняла волю автора воле исторического времени: «Разумеется. Средневековье»[4]. Средневековье – более или менее явно – представлено и в большинстве «фэнтезийных» произведений. Скорее всего, это связано со флёром той эпохи, в которой интенсивность историко-культурных трансформаций позволяет разгуляться авторскому воображению: возникают и рушатся империи, лихо перекраиваются границы, открываются новые территории, все споры решаются мечом и шпагой. Но – главное – в это время востребован Герой! Тот самый, который в реальном XX веке стал обузой *со*-временности, отмирающей опцией, поскольку его (Героя) обслуживание очень затратно. Герою надо соответствовать, его подвиги нуждаются в реф-

---

представляет сверхъестественные и нереалистические события и характеры. Основоположниками считаются американец Р. Говард и англичанин Р. Толкиен // Виртуальный мир литературных жанров. URL: https://sites.google.com/site/virtualmuzej/fentezi-kak-zanr-literatury.

[1] *Грякалов А. А.* Письмо и событие. Эстетическая топография современности. СПб.: «Наука», 2004. С. 11.

[2] *Фуко М.* Другие пространства // Фуко. М. Интеллектуалы и власть: избранные политические статьи, выступления и интервью. М.: Праксис, 2006. Ч. 3. С. 191.

[3] *Яковлева Л. Ю.* Механизмы символизации пространства и времени в искусстве XX века. Дисс. … к. филос. н. СПб., 2016. С. 4.
URL: https://disser.spbu.ru/files/disser2/disser/NHw1sQVGWt.pdf (дата доступа: 17.01.2018).

[4] *Эко У.* Заметки на полях «Имени розы».
URL: https://www.litres.ru/umberto-eko/zametki-na-polyah-imeni-rozy/.

лексии со стороны социума, но – и это основное – геройство как таковое просто мешает реализации парадигмы массового общества.

Значит, автору фэнтези надо переместить свой персонаж либо в ушедшую эпоху, либо в далёкое будущее, а лучше всего – в вымышленный хронотоп, чтобы снять проблему соответствия историческим реалиям и ненужные коннотации критиков. Как писал об этом автор безупречного бестселлера конца XX века Умберто Эко: «Как бы то ни было, больше всего меня умиляет одна деталь. Сто раз из ста, когда критик или читатель пишут, или говорят, что мой герой высказывает чересчур современные мысли, – в каждом случае речь идет о буквальных цитатах из текстов XIV века. А на других страницах читающие находили “утончённо” средневековые пассажи, которые я писал, сознавая, что неприлично модернизирую. Всё дело в том, что у каждого есть собственное понятие – обычно извращённое – о средних веках»[1].

Весь XX век набирает обороты *фэнтези-бум*: книги, комиксы, фильмы, а к концу столетия еще и компьютерные игры – все они обыгрывают архетипические мифологические / сказочные темы, увлекают уставшего от реальности потребителя в вымышленные хронотопы. Топологические и временные параметры гипотетического мира фэнтези принципиально не объясняются: «то ли это параллельный мир, то ли другая планета, а его физические законы могут отличаться от земных, авторы, как правило, помещают действие в придуманный ими мир со своей географией, своей историей, своими расами и народами». Населяющие его фантастические сущности, в отличие от сказочных персонажей, «являются нормой описываемого мира и действуют системно, как законы природы»[2].

Ажиотаж вокруг *компьютерных игр* (Half Life, Warcraft, Starcraft), в которых игроки реализуют свои сценарии в вымышленных мирах, не имеющих привязок к реальности, захлестнул так называемый «цивилизованный мир», в своей повседневности (в «реале») давно не испытывающий предлагаемых в «виртуале» мощных экзистенциальных эмоций, связанных с войнами, открытиями новых земель, переселениями народов и пр. Популярность голливудских блокбастеров («Властелин колец», «Игра престолов», «Гарри Поттер», «Валериан и город тысячи плане») в стиле фэнтези превосходит успех кинофильмов на любые другие – исторические, детективные, политические – темы. Зачастую это киносаги – экранизации литературных произведений. После выхода фильмов на экраны их «мир» продолжает рас-

---

[1] *Эко У*. Заметки на полях «Имени розы». URL: https://www.litres.ru/umberto-eko/zametki-na-polyah-imeni-rozy/.

[2] Фэнтези // Виртуальный мир литературных жанров. URL: https://sites.google.com/site/virtualmuzej/fentezi-kak-zanr-literatury (дата доступа: 27.01.2018).

ширяться, прирастая все новыми продуктами массовой культуры: сувенирами, одеждой и сумками с соответствующей символикой, предметами дизайна.

Арт-хаусный киносегмент практически не обращается к фэнтези-стилистике, здесь игра со временем и пространством чаще преследует другую цель, а именно, показать вненаходимость того или иного экзистенциального плана бытия, вывести зрителя на метауровень восприятия сюжета, выводов и обобщений. Приём «безвременья / безместья», к примеру, прекрасно работает в фильмах Андрея Звягинцева (наиболее яркий пример – кинолента «Возвращение»). Ни по предметам интерьеров, ни по костюмам героев мы не можем определить хронотоп разворачивающейся драмы. А прямая отсылка к «Лежащему Христу» Андреа Мантенья в сцене, когда мальчики впервые видят спящего отца, не оставляет сомнения в задумке автора: всё происходящее имеет универсальное, обобщающее, архетипическое значение.

Такое же ощущение оставляет фильм Джима Джармуша «Предел контроля»: филигранно снятые сцены и внутреннее напряжение, на первый взгляд, еле-еле разворачивающегося сюжета заставляют зрителя концентрироваться на эстетических аспектах видеоряда, а не на конкретике времени / места. Эпичность как самоцель достигается снятием самого вопроса о пространственно-хронологической конкретике.

Авторы хитов современной массовой культуры (книг, игр, фильмов) спасают потребителя от «невыносимой» – нет, не лёгкости бытия, а трансенции исторического времени. Концепт *трансенции* в качестве вектора современного развития был введён в научный оборот в 1975 году Элвином Тоффлером в книге «A Future Shock» («Шок будущего»)[1], сам термин «футурошок» был впервые употреблён им в статье, опубликованной в «Horizon» еще в 1965 году. Уже тогда, в самом начале последней трети XX столетия, американский футуролог отметил «контраст между прошлым и будущим, между обществом, основанном на стабильности, и новым, очень быстро формирующимся обществом, основанном на скоротечности». Он пишет: «Дело не только в том, что мы расширили сферу перемен, сделали их масштабнее – мы изменили их темп. На нас обрушивается лавина быстро меняющих друг друга событий, что приводит к преображению нашего восприятия времени. Мы “ощущаем” жизнь иначе, чем наши предшественники, и именно в этом отличие современного человека»[2].

В литературе существует целое направление, основанное на играх (то есть, не игры разрабатываются на основе литературных сюжетов, а наобо-

---

[1] *Тоффлер Э.* Шок будущего.
URL: http://www.chronos.msu.ru/old/RREPORTS/toffler_shok/toffler_shok.htm (дата доступа: 27.01.2018).
[2] Там же.

рот) – ЛитRPG (компьютерная ролевая игра Computer Role-Playing Game)[1]. В русскоязычном сегменте наиболее популярен Друмир, созданный Дмитрием Русом в серии книг «Играть, чтобы жить»[2]. Друмир состоит из кластеров – американского, английского, китайского, восточноевропейского и пр., то есть воспроизводит политико-географический алгоритм, известный читателю, и населен это Другой Мир монстрами и наемниками, алхимиками и воинами. Друмир позиционируется как «*виртмир* (виртуальный мир) – многопользовательская онлайн-игра, подвергшаяся феномену *срыва* (перехода тела в состояние полного погружения в игру, в котором персонаж в игре перестает зависеть от тела в реальном мире)». В результате срыва Друмир «превратился в иную Вселенную, где действуют законы этой онлайн-игры, содержащие как элементы пользовательского интерфейса, магию или уровень технологий, недоступные на Земле, так и те физические законы, которые известны на современном уровне развития науки и не противоречат замыслам авторов игры»[3].

Можно привести ещё массу примеров из области современных художественных практик, где время и пространство не просто выполняют функцию рамки сюжета, а становятся активной действующей силой, виртуальной воле которой вынужден подчиниться автор. Вспомним еще раз «Заметки на полях…»[4] Умберто Эко: «Задача сводится к сотворению мира. Слова придут сами собой. … Сперва я собирался поселить монахов в современном монастыре. Но поскольку любой монастырь, а в особенности аббатство, до сих пор живет памятью средневековья, я разбудил в себе медиевиста от зимней спячки и отправил рыться в собственном архиве». XIV век буквально выбрал Автора сам: «Я понял, что сюжет придется разворачивать в четырна-

---

[1] ЛитРПГ является фантастическом жанром, сюжет книг которого строится вокруг работы компьютерных ролевых игр. Например, главный герой при помощи оборудования виртуальной реальности входит в игру и далее сюжет развивается в игровом пространстве. Иногда тело героя умирает и лишь его сознание остается жить в игровом мире. Одним из родоначальников жанра считают южнокорейского писателя Nam Hee Sung с его произведением «Легендарный лунный скульптор», в настоящее время насчитывающим более 45 томов. Работа по переводу его книг на русский язык вдохновила писателей этого жанра в России. Другой представитель – японский писатель Reki Kawahara – со своей классической книгой «Sword Art Online», насчитывающей с 2002 года уже 17 томов. В этих книгах отсутствуют логи компьютерных игр, но герои произведений, очевидно, считают, что они находятся внутри игрового мира. ЛитRPG // Википедия. URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/ЛитRPG (дата доступа: 17.01.2018).

[2] Друмир. Миры Дмитрия Руса // Википедия. URL: http://www.d-rus.ru/wiki/Друмир (дата доступа: 17.01.2018).

[3] ВиртМир // Википедия. URL: http://www.d-rus.ru/wiki/Виртмир#

[4] Роман «Имя розы» не относится к жанру фэнтези, в данном контексте мы лишь проводим параллели между различными феноменами современной культуры с точки зрения создания их пространственно-хронологических рамок.

дцатом веке, и остался очень недоволен. Это мне было гораздо труднее. … Если уж сочинять средневековую повесть, мне бы взять XIII или XII век – эти эпохи я знал гораздо лучше»[1], – пишет Эко, но логика хронотопа выстраивалась уже сама по себе, подчиняя более крупные элементы романа мелким, но концептуально важным нюансам, типа времени года, пригодного для того, чтобы заколоть свинью или технических характеристик вентиляции лабиринта библиотеки.

Исследователи современности говорят о тотальной смене ментальной парадигмы, характерной как для автора, так и для читателя / зрителя / слушателя актуального художественного произведения: «Эстетические теории современности обращают внимание на возможность через символику искусства раскрывать не универсальные основания, но тематизировать конечное, изменчивое и ускользающее от четких определений бытие человека в пространстве и времени. Такое смещение ракурса в эстетическом сознании, приводит и к изменению интерпретации символического: в центре внимания находятся не трансцендентные основания символа, но такие категории, как *след*, *исчезновение*, *различие* (Ж. Деррида), *ускользание* (Ж. Делез), *невиданное* (Ж.-Л. Марион). Трансформация процессов символизации, лишенных своего трансцендентного начала вызвана общем кризисом эпохи, отразившемся как на языке, так и на *стиле* существования человека»[2]. «В языке культуры, функционирующей в форме знаковых процессов, пространство и время распадаются на множественность локусов, вызывая постоянный “дрейф” идентичности, “рассеивающейся” между различными культурами, языками, практиками», – отмечает А. А. Грякалов[3].

Татьяна Черниговская – одна из выдающихся российских учёных, работающих на стыке естественных и гуманитарных наук, так оценивает феномен виртуализации в современной культуре: «Виртуальный мир становится все более реальным. Но что с этим делать? Человеку там хорошо. Потому что там можно всех поубивать, потом *switch off, switch on* (выключить, включить), и они опять все живые там бродят – красота!»[4]. Очевидно,

---

[1] *Эко У*. Заметки на полях «Имени Розы». URL: https://www.litres.ru/umberto-eko/zametki-na-polyah-imeni-rozy/
[2] *Яковлева Л. Ю*. Механизмы символизации пространства и времени в искусстве XX века. Дисс. … к. филос. н. СПб., 2016. С. 6.
URL: https://disser.spbu.ru/files/disser2/disser/NHw1sQVGWt.pdf
[3] *Грякалов А. А*. Письмо и событие. Эстетическая топография современности. СПб.: «Наука», 2004. С. 6.
[4] Правила жизни Татьяны Черниговской // Esquire.
URL: https://esquire.ru/rules/19462-chernigovskaya/

что потребитель культурпродукта[1] сегодня имеет выбор между произведениями классической культуры и Contemporary Art. И та же Татьяна Черниговская говорит: «Если у меня будет выбор: пойти в музей современного искусства или в пинакотеку, я ни одной секунды не буду думать»[2]. Не споря о вкусах, подытожим: никакой гуманитарной катастрофы нет, есть результат нормальной архитектонической логики развития культуры как сверхсложной системы, сопряжённой с изменениями в области науки и технологий, ментальных и социальных структур. Совершенно очевидно – пинакотеки не исчезнут как факт культуры, более того – благодаря технологиям, они будут оцифрованы (что уже сделано в большинстве случаев), что только умножит их метафизический потенциал, так как сделает равноправной составной частью виртуальных культурных миров.

Медиа режим существования современной культуры выполняет двойную функцию – с одной стороны, трансформации вплоть до деструкции привычных (классических, академических) художественных форм, с другой – расширения потенциала их существования в обновлённом хронотопе цифровой реальности.

---

[1] Чрезвычайно удачный термин, предложенный Теодором Адорно и Максом Хоркхаймером в «Диалектике Просвещения» еще в 1947 году и ставший сегодня одним из основных концептов теории творческих/креативных/культурных индустрий.

[2] Правила жизни Татьяны Черниговской // Esquire.
URL: https://esquire.ru/rules/19462-chernigovskaya/

1.3. ВООБРАЖАЕМОЕ КАК ОСНОВАНИЕ ВИРТУАЛЬНОГО

Представление событий в *воображаемом* является как серия возможных миров, имеющих право на независимое представление в ментальном пространстве субъективного. Вариативность восприятия расширяет диапазон свободного фантазирования, дополняет сенсорный материал для создания образов. Серийность, повторяемость, копирование заложены в планетарной, пульсирующей природе субъекта, где появляются архетипические представления, всплывающие из глубин подсознательного и переходящие на более ясные орбиты сознания. Центробежные способности субъективного обостряют чуткое восприятие, которое собирает не только «образ бытия, данный в чистом созерцающем внимании» (Парменид), но также нарративные интриги, истории по краям, швы, маргиналии, пронизывающие произведения искусства и культурные артефакты, создавая силовое поле смыслов. Бытие дополняется процессами переживаний присутствия, получением потоков данных от восприятия. Присутствие в своей обострённой нацеленности на бытие возможно обозначить как «расположение «равноисходной разомкнутости», «настроенчески мерцающем видении «мира»[1]. *Восприятие* и *воображаемое* движутся в собственных полях, но во взаимном расположении.

Бытие субъективируется и приобретает осязаемость в процессах взаимодействия восприятия и воображаемого, расположенных в диапазоне изменчивости:

✓ Восприятие обращено к бытию и включает полученные данные в сферу субъективного, в котором выстраивается воображаемое пространство бытия. В этом процессе содержание восприятия становится первичным по отношению к воображаемому. Изначальная установка на чуткую обращённость к бытию и схватывание его бесконечного мерцания доминирует, воспринимается как оптика восприятия, как тактильность и во всём многообразии чувственного опыта. Но возможен диапазон отношений восприятия и воображаемого. Восприятие свободно формирует образ бытия и с помощью способности воображения включает всё полученное из чувственных данных в содержание воображаемого. Так созерцание падающего снега за окном способно создать в ментальном пространстве воображаемый вид заснеженного леса и покрытую льдом речку или полёт на лыжах по заснеженному горному склону. В восприятии возможны акценты, выделяющие воображаемое, как более свободное и независимое от чувственного. Так, майская гроза, молнии и грохочущий гром способны вызвать образ скачущего на небесной колеснице Ильи Пророка. Воображаемый Громовержец навеян

[1] *Хайдеггер М.* Бытие и время. СПб.: Наука, 2002. С. 137–138.

нарративными смыслами, а восприятие явлений природы лишь их актуализирует. Воображаемое привязано к процессу восприятия и находится в диапазоне близких / далёких ассоциаций с чувственными данными. В восприятии осуществляется известный отбор и внутреннее «освещение», выборочная прозрачность, находящиеся в зависимости от общего настроя и «угла зрения».

✓ Восприятие развёрнуто к уже созданному воображаемому творению, закреплённому как реальность, например, в готовом произведении искусства или в социальной утопии. Так, «глаз Ван Эйка двигался, скользя по неподвижной природе, глаз Мане покоился на природе, находящейся в движении»[1]. Восприятие произведений Э. Мане, ставящего своей целью выразить «непосредственное впечатление», соприкасается с миром воображаемого, которое как «законченная модель» предлагается восприятию. В этом случае восприятие по отношению к воображаемому становится вторичным, обременённым уже готовым толкованием бытия, созданным в пространстве мыслимого и воображаемого. В данной вторичности восприятия также есть диапазон различий, имеющий различную степень обобщённости.

У импрессионистов ставилась задача в целом непосредственной передачи в произведениях своих впечатлений, и это выступало как продуманная программа, как концепция картины. Подвижная видимость становится предметом изображения. Напротив, П. Сезанн пейзаж «измысливает», запечатлевает видимость как продукт воображаемого и создаёт его в поле отстранённости художника. «Смысл, который собирается выразить художник, ещё не существует ни в чём: ни в предметах, которые пока не являются смыслом, ни в нём самом»[2]. В работах символистов преследовалась иная цель: с помощью символического образа или системы символов выразить авторское воображаемое. Его выражение толкуется как символическое. Восприятие зрителя предстаёт перед созданным символическим воображаемым, требующим для своего освоения не только воспринимающих способностей субъекта, способных оценить качества живописи, но также возможность создать пространство собственного воображаемого, вступающего во взаимосвязь с воображаемым миром художника. Маски и черепа как антропокультурные символы в произведениях символиста Джеймса Энсора «открывают и скрывают» воображаемые смыслы, имеющие непосредственную связь с концептом лицедейства, скрыванием лица или метафорическим его отсутствием. В картинах спрятанные под архетипом маски-лица намекают именно

---

[1] *Фридлендер М.* Об искусстве и знаточестве. СПб.: Изд-во Андрей Наследников, 2001. С. 30.

[2] *Мерло-Понти М.* Сомнение Сезанна // (Пост)феноменология: новая феноменология во Франции и за её пределами. М.: Академический проект, 2014. с. 112.

на воображаемые скрытые смыслы. Открывается поле взаимодействия усреднённого понятного и спрятанного невыраженного.

В процессе освоения уже созданного воображаемого, существующего как реальность, восприятие включается в процесс создания собственного воображаемого, имеющего отношение к данному субъекту. В этих процессах возможны ошибочные иллюзии, зависимые как от субъективных предпочтений, так и от объективных обстоятельств. Э. Гуссерль допускал возможность «иллюзорного восприятия», которое является результатом иллюзорной, сомнительной интенции[1]. Восприятие и иллюзия порой являются почти неразличимыми в опыте субъекта.

Иллюзорное постоянно вьётся в процессе восприятия, расцвечивая его своей игровой интригой. Базовым оправданием воспринимающей способности остаётся тезис о телесной привязке субъекта к миру. Телесность нацелена на открытость миру, но её модальности определяют меру иллюзорного. Телесное выстраивает фильтры на путях воспринятых образов, просвечивая их в спектре смыслов и ценностей. Горизонт смыслов образуется в самих способах открытия вещей и явлений и создаёт основу понимания: «Понимание в его характере наброска экзистенциально составляет то, что мы называем смотрением присутствия»[2]. Воображаемое оказывается созданным на пересечении смыслов между воспринимающим присутствием и воспринимаемым бытием и на этой основе выстраивает меру отвлечённой образности. Субъективное присутствие с учётом его модусов можно представить как «расположение», «где оно разомкнуто себе самому до всякого знания и желания и вне рамок его размыкающего диапазона»[3].

Для уточнения особенностей процесса восприятия вещи или явления следует использовать понятие «точка зрения», которое определит ракурс восприятия и создание на его основе воображаемого. Таким образом, точку зрения субъективного можно представить как расположение или настроенность, как «точку восприятия». Расположение присутствия, равно как и настроенное состояние субъективного, предстаёт раскрытием мира доопытному состоянию – «простому настроению», охваченному любопытством, желанию видеть. Присутствие размыкается и определяется реализацией возможностей, которые могут сосредоточиться и стать определяющим настроением, создающим общую панораму – смотрением из своей точки зрения. Так, типологию композиционных возможностей произведений искусства возможно исследовать с учётом «проблемы точки зрения»[4], которая определяет подвижный ландшафт бытия образов, их перемещение, «пере-

---

[1] *Гуссерль Э*. Картезианские медитации. М.: Академический проект, 2010. С. 72.
[2] *Хайдеггер М*. Бытие и время. СПб.: Наука, 2002. С. 146.
[3] Там же. С. 136.
[4] *Успенский Б. А*. Поэтика композиции: [сб.]. СПб.: Азбука, 2000. С. 17.

смотр», оценку и самооценку. В настроенной и вполне определённой оптике самобытный художник может скрываться прямая и обратная перспективы в живописи, отстранённость и отстранённость в литературе (В. Шкловский), «взгляд внутрь» в поэзии и музыке. Точка зрения в процессе восприятия, построенная из общего настроя, размечает ракурс ментального зрения и определяет интенцию воображаемого. Позиция субъективного определяется расположением и точкой зрения, задающей общее движение – «размыкающую вручённость миру»[1]. Субъективность, объятая бытием созерцает и свидетельствует из своего топоса, воображая недоступное и творя воображаемое.

Особым случаем выступает самовосприятие и, создаваемое на этой основе, *воображаемое-Я*. Самовосприятие становится точкой отсчёта и началом действия иных способностей, а также аттрактором воображаемого: «точкой зрения внутрь себя». Восприятие своего Я имеет своими границами самоощущение и самосознание и формируется в диапазоне между чувством и сознанием – собственно экзистенцией субъективного. Ощущение и восприятие самости предполагает веер отношений и настроев, сформированных в разнообразных складках существования субъекта. Воображаемое-Я выстраивается в горизонте «самотолкования присутствия», как его размыкание через настроенность – приспособление присутствия к бытию, обустраивая способ бытия-в-мире. Также здесь происходит процесс огораживания – отделённость от мира, объединение сокровенного в устойчивые архетипы целостной экзистенции.

Архетипом воображаемого пространства сокровенной субъективности становится жилище / дом. Воображаемый дом выступает обжитым и личным пространством мира, в котором концентрируются охранительные ценности, системы образов, обладающие силой притяжения и эмоциональной окрашенностью. «Всё, обладающее формой, прошло через онтогенез раковины. Самой первой работой, за которую взялась жизнь, было изготовление раковины»[2]. Существование в раковине как пример сокровенного воображаемого существования: в домашнем пространстве появляется состояние защищённости, обостряется склонность к грёзам и медитациям. Возникающее ощущение «внутри» – с центрами скуки, одиночества, грёз, покоя соединяются вместе, чтобы образовать «дом мечты», возможность оказаться в собственном мире, закрыться от потока ложного и враждебного бытия.

Дом как архетип воображаемого конструируется по двум принципам: сознание вертикальности и сознание центральности. По мысли Г. Башляра, вертикальность обусловлена наличием двух полюсов – чердака и крыши, стремящейся вверх, а также подвала/погреба, указывающего на тёмную

---

[1] *Хайдеггер М*. Бытие и время. СПб.: Наука, 2002. С. 137

[2] *Башляр Г*. Поэтика пространства. М.: Ад Маргинем Пресс, 2014. С. 178.

сущность дома, способного вступать в контакт с подземными силами. Субъективное воображаемое в пространстве дома определяется векторами небесного верха и подземного низа, разумности и безумия, ясности и лабиринта. Домашняя лестница превращается в путь, связывающий уровни смыслов, полисимволизмом этажей и расположенными здесь горизонтальными пространствами, наполненными значимыми вещами. В отличие от многоэтажки, предназначенной для массового проживания, воображаемый дом архаичен и традиционен. Дом в воображаемом пространстве субъективного может стать одиноким строением среди леса или на берегу моря, либо причудливым дворцом или замком с крепкими стенами и высокими башнями. Тип воображаемого жилища выбирается в соответствии с самовосприятием и вкусом, способным поместить своё Я в наиболее подходящее место обитания. Также собственный дом превращается в воображаемое убежище, в привычное место существования и размышления. «Шкаф с его полками, секретер с его ящиками, сундук с двойным дном – это не что иное, как механизмы тайной психической жизни это поистине странные предметы, наполовину объекты, наполовину субъекты»[1].

Дополнением фантазма дома является концепт горизонтального пространства дома, заполненного продуманной расстановкой предметов, олицетворяющих телесные и ментальные органы/способности субъективного, хранящего кожу/одежду, посуду для приготовления еды и постель, хранилища памяти и мысли в виде книг, рукописей и компьютера, хранителей воображаемого. Окна воображаемого жилища акцентируют визуальность как главный канал восприятия внешнего мира.

Отсутствие собственного жилища, бездомность, вынужденная эмиграция побуждают создание воображаемого дома, как воспоминание о детстве и юности, проходивших когда-то в отчем доме, место встреч с близкими и друзьями. В. Набоков, живший в годы эмиграции в гостиницах, постоянно обращался к воображаемому дому, напоминавшему его собственный в Петербурге и усадьбу в Выре. Имитация собственного дома изготавливается из картонных коробок и становится временным прибежищем бездомных.

Воображаемая картина мира и помещение в нём образа Я оказывает обратное влияние на меру «распахнутости к миру», на процесс восприятия и его продолжение – акценте на устойчивых ценностях и смыслах дома / жилища, которые становятся фильтрами и фокусами нового восприятия. Выработанная установка воображаемого создаёт ситуацию выбора, отмечает значимость. Так, события, не имеющие высокой ценности для субъективного, могут остаться незамеченными, не находя отклика в пространстве субъек-

---

[1] *Башляр Г.* Поэтика пространства. М.: Ад Маргинем Пресс, 2014. С. 178.

тивного, но случайная деталь становится главным выразителем впечатления: «Где ты была сегодня, киска? – У королевы у английской. – Что ты видела при дворе? Видела мышку на ковре!» (Д. Китс).

Иллюзия близости не создаёт отождествления. Воображение движется иными путями, чем наблюдение. Внутренний взор видит иначе, чем глаз. Во внутреннем взоре есть избыточность образов, раздвигающих ментальное пространство, втягивая в свою орбиту мечты, фантазии и множественность толкований. Вариации внутреннего зрения имитируют способность видеть – поворачивать образный предмет воображаемому взору – присутствие уподобляется бытию.

Пристальная детализация воображаемого, воспитанная медитативными практиками, создаёт иллюзию «квазинаблюдения». Действительно, можно воображать вполне конкретные детали, фрагменты предметов, манипулировать ими, создавать несуществующих, но правдоподобных монстров. Природа воображаемой реальности раскрывается в аналитической антропологии субъективности. В «Психопоэтике» Е. Эткинд проводит различие между внутренним человеком и внешним человеком. «Внутренний Универсум», раскрывающийся в сокровенном мире мыслящего субъекта, обладает собственной бесконечностью, он соприкасается с бесконечностью бытия[1], в то время как внешний, явленный человек конечен, как всё его окружение. Воображаемое и телесное взаимосвязаны, но не сводимы друг к другу – они обмениваются энергиями – это определяет взаимное обособление. Освоение информации художественной культуры идёт по спирали, охватывающей всё новые горизонты произведения, раскрывая его глубины. Воображаемые события воспринимаются как реальные и закрепляются в сериях интерпретаций, активизируя центробежное движение силовых полей и порождая события, идущие от содержания художественности.

Произведения искусства влияют на поступки и изменяют судьбы. Восприятие воображаемых миров формирует реальные события, вмешиваясь и изменяя логику истории. Воображаемое способно проявиться как провокация реальности, становясь активным оппонентом несовершенству бытия. Восприятие воображаемого становится процессом освоения произведений искусства, представляемых как несуществующие, но возможные миры, дополняющие и раскрывающие смыслы насущного бытия. Так, роман Ф. М. Достоевского «Бесы» спровоцировал в России волну самоубийств среди разочарованного студенчества 70-х годов XIX столетия, а литературные утопии XX века, как воображаемые социальные системы, стали эффектив-

[1] *Эткинд Е. Г.* Психопоэтика. «Внутренний человек» и внешняя речь: статьи и исследования. СПб.: Искусство, 2005. С. 22.

ными оппонентами существующим режимам и становились обоснованными аргументами в социальных изменениях.

Планетарная модель ментального пространства позволяет представить быстрый захват в силовое поле нового знания или жизненного впечатления, которое, подобно метеориту, вторгается в атмосферу субъективного мира, берёт врасплох, пробивая фильтры сопротивления, но достигает «поверхности» и становится органичным включением в систему субъективного. Событие-вдруг «настоящее чистого действия» и «номадическое распределение»[1] – нехватка собственного места – разделяет настоящее, оказывается между прошлым и будущим. Очевидно, такое резкое вторжение может вызвать шок, как неожиданная и яркая встреча, сокращающая постепенность знакомства. Она закрепляется как последовательное центростремительное прохождение в сокровенный мир субъективного. Такая встреча перекрывает реальность и рождается в воображаемом событии, побуждая к перестановке акцентов и, возможно, к радикальному пересмотру позиций. Результатом является инсайт, взрыв в пространстве субъективного, перестройка ментальных элементов и ответ на вторжение инородного «тела».

Интеллектуальное прозрение движется к новым горизонтам ментального видения, к очередному «открытию истины». Интуитивное озарение охватывает экзистенцию вследствие дополнительной информации, как переход в новое качество, неожиданное для субъективного сознания. Такого рода инсайт сопровождается эмоциональным восторгом или страхом – встречей с неизвестным, приносящим очарование или разочарование. Переоценка ценностей, пересмотр позиций, переосмысление концептов становятся результатом встречи с реальным или воображаемым событием, возможно, с «человеком-событием». Так, случайная встреча В. Маяковского с Д. Бурлюком перевернула ценностный и смысловой мир начинающего поэта. Из поклонника и подражателя поэзии А. Блока В. Маяковский быстро превратился под влиянием случайного знакомства в убеждённого авангардиста. Событие способно изменить горизонт воображаемого. Раскольников не подозревал о собственных переживаниях, которые охватили его после совершённого убийства старухи-процентщицы, воображаемое геройство превратилось в муки раскаяния.

Воображаемая реальность наполнена не всегда благостными фантазиями. Она содержит страхи, способные наполнять многие переживания. Страхи имеют древнее происхождение и происходят из биологического чувства самосохранения, навеваются образами сказок и поддерживаются верованиями и мифами, а также социальными формами запугивания и принуж-

---

[1] *Делёз Ж.* Логика смысла; Фуко М. Theatrum Philosophicum. Екатеринбург: Деловая книга, 1998. С. 144.

дения, трансформацией первобытных табу. Страх вызывается возможным воображаемым и реальным страданием. Подобный страх имеет физиологические основания беспокойства о своём бытии-в-мире. Не испытывает страха только близорукое присутствие, ограниченное временно обустроенным пространством. Страхи изменяют состояние ментальности, нарушают привычное равновесие психических способностей, активизируют воображение. Воображаемое становится главным прибежищем опасений и страхов – временным и пространственным существованием. Временность страхов не стирает их из памяти – они всплывают из воспоминаний, активизируясь в настоящем и покрывая фон проживания постоянной пульсацией. Пережитые страхи закрепляются как шрамы бытия, не отпуская экзистенцию из складок присутствия, становясь формой идентификации и забрасывания в будущее.

Опыт переживаний выстраивает приходящее время в горизонте страхов, ставших константой экзистенции. Продление складок страхов из прошлого в будущее – морщин страдания – рассеивает страхи в пространстве и закрепляет сокровенный опыт в нарративном высказывании. Страхи становятся культурным достоянием, подчёркиванием хрупкости культуры. Неопределённость культурных страхов раскачивает пространство и время, придавая эпистемам качество симультанности, перетекания во времени. Одни и те же страхи тысячелетиями беспокоят, высвечивая тревожные ожидания субъективного.

Страхи воображения формируются в детстве – страх темноты, страх улицы, страх перед незнакомыми людьми. В мир детских фантазий страхи вторгаются в виде злонамеренных персонажей, как утверждение трудной борьбы злых и добрых сил. С возрастом детские страхи преодолеваются, но не отступают, меняя свой вид и вплетаясь в новые переживания. Чувство страха способно стать доминантным в жизни человека, превращаясь в устойчивые фобии. Воображаемый страх выражается двойственно:

✓ Воображаемые картины и события, внушаемые с помощью «жутких» образов, способны вызывать страх – воспринимать бытие через ужас трепещущего присутствия. Беспокойство экзистенции, тревожимое обстоятельствами неустроенности собственного пребывания, создаёт настрой изначального страха. Воображаемое, содержащее страхи, усугубляет неустойчивость субъективного и погружает ментальность в собственную отдельную эсхатологию. «Страх есть модус расположения»[1] – разворот присутствия. И это не только ступени «эмоционального тона», но и состояния экзистенциальных модусов, которые принимают поведенческие формы застенчивости, стеснительности, боязливости, имеющие основание в особенностях воображаемого.

---

[1] *Хайдеггер М*. Бытие и время. СПб.: Наука, 2002. С. 141.

✓ Изменённая ситуация, связана с возникновением объективных обстоятельств, пугающих субъективное. Появившийся событийный страх – «потаённый ужас», формирует воображаемое, погружённое в созерцание и скованное приближающимся событием. «Страшные» события бытия находят своё воплощение в воображаемом, выстраивающим страшилки в подготовке к ужасному. Субъективный настрой и привычка жить в удобной атмосфере актуального уюта рушится в движении бытия. Страх вызывается событиями, скрывающими в себе угрозу, опасность, вредоносность и внезапность изменений, вызывающих додумывание/придумывание, фантазирование, усугубление трагичности – «у страха глаза велики!». Интенсивность страха изменяет гипертрофию воображаемого, заменяющего нейтральное бытие дрожащим присутствием.

С. Кьеркегор трактовал страх как естественное состояние человека, чувствующего свою виновность, развивая тезис о перманентном грехе человека перед Богом[1]. Для М. Хайдеггера основанием страха выступает ужас как непосредственное соприкосновение с «ничто и нигде». Страх открывается в одиночестве, в «падающем отшатывании» субъективного, «ставит присутствие в экстремальном смысле перед его миром как миром»[2]. Экзистенциальный базовый страх обнаруживается в обнажении человеческого присутствия – конечного и трагичного – и побуждает рассмотреть пространство воображаемого, возникшее в экстремальности и предельности бытия. Воображаемые страхи в культурном пространстве высвечиваются как индивидуальные страхи отдельной экзистенции и как массовые страхи, захватывающие своей стихийной, неорганизованной силой и поддерживаемые коллективным бессознательным.

Общей чертой воображаемых страхов является их символический характер, который выражается в искусственности нарратива страха, нереальности устрашающего образа. Чем нереальнее предмет страха – тем реальнее сам страх! Ограничение и конкретизация снимают остроту, вносят определённость и растворяют страх в представимой конкретике. Основанием символического страха становится вариативность результата – ожидаемая эсхатология (часто благостная). Окончание и преодоление страха предполагает наступление бесстрашия. Образы страха могут иметь своей причиной как рациональные, так и иррациональные основания. Осознанная причина страха подготавливает его возможное преодоление, в то время как неосознанные страхи вырастают в катастрофизм сознания – «ужас бытия», ориентированного на ожидание катастроф: природных, не зависящих от человека; экологических, как результат промышленной революции; социальных катастроф

---

[1] *Кьёркегор С.* Страх и трепет. 2-е изд., доп. и испр. М.: Культурная революция, 2010. 488 с.
[2] *Хайдеггер М.* Бытие и время. СПб.: Наука, 2002. С. 184–191.

разного масштаба; духовных срывов (ментальных), как результат неразрешимых противоречий сознания[1].

Воображаемое способно как воспроизвести событие страха, усилив его в субъективной истории, так и преодолеть, вывести движение события в комбинацию счастливого избавления, что характерно для волшебной сказки. Воображаемое счастье, как и его альтернатива воображаемого страха/страдания, соприкасаются в пространствах субъективном и культурном, дополняя друг друга как свет и тень. В картине «Сад земных наслаждений» И. Босха (1450–1516) сопоставлены пространства воображаемого как рядоположные складки, легко меняющие свои границы в наглядной демонстрации земных оснований счастья и страдания – границами выступают створки триптиха. Земные наслаждения непременно. принесут страдания, как и страдания способны принести наслаждения. Петли, скрепляющие створки, – аргументы перехода различных состояний. Усиление воображаемого страха происходит в образах ада, наполненного сверхреальным и фантастическим приращением ужаса в невиданных монстрах и изощрённых страданиях телесного.

Воображаемые экзистенциальные страхи и радости проявляются в устойчивых мифонарративах эсхатологии и хилиазма, воплощаясь в социальных иллюзиях конца света или построения царства Божьего на земле. В картине Э. Мунка «Страх» состояние ментального экстрима вызвано созерцанием ярких явлений природы и острого сопереживания художника. «Крик» природы услышан как крайнее состояние, созвучное состоянию отдельной ментальности. В художественной культуре от Босха до Мунка состояние страха движется от воображаемого к перцептивному катастрофизму. Если у Босха основанием воображаемого страха выступает эсхатологический нарратив, пронизанный страстями веры, то у Мунка для состояния страха достаточно искреннего взгляда на бытие и внезапное ощущение «ужаса природы».

Воображаемое изменяется не преднамеренно, но вследствие полученного опыта и гибкого изменения присутствия. Галактика субъективного предстаёт в сложной совокупности планетарных образований, которые можно представить как знания, ценности, фантомы, смыслы, концепты, нарративы, мифы – всё содержание воображаемого, не аморфного, единообразного и близкого, структурно разделённого и вращающегося по своим орбитам в силовом поле субъективного.

Природа события также может быть рассмотрена как планетарная модель. Вокруг сборки событийного пространства вращаются поля вещей и

---

[1] *Матвеева С.Я., Шляпентох В.Э.* Страхи в России в прошлом и настоящем. Новосибирск: Сиб. Хронограф, 2000. С. 63.

тел, а также ментальных интенций и воображаемого. Событие втягивает в себя субъективное, подчиняя своей логике аттракторы ментального, но возможен процесс отторжения – событие не принимает субъективное в орбиту своих сил, выталкивая на его обочину (опоздание или неведение). Экзистенция оказывается Посторонним, воображающим своё присутствие, остающимся фикцией бытия. Роль безучастного наблюдателя, как выражение отвлечённой рефлексии, становится уделом одиночества, разочарования или фатальной неизбежности. Присутствие в событии остаётся как памятный отпечаток, всплывающий в воображаемом, как соприсутствие с неявным проявлением бытия.

Виртуальное использует опыт воображаемого, заимствует его для своих прагматических целей, становится непосредственным развёртыванием в современных медиа способностей и «интеллектуальных наработок», закреплённых в творческом опыте культуры.

1.4. МЕДИАТИЗАЦИЯ ВИЗУАЛЬНОЙ КУЛЬТУРЫ И ПРОБЛЕМА ФЕЙКОВОГО ОБРАЗА

В наше время трансформации визуальной культуры – одна из наиболее обсуждаемых проблем культурологии, социологии, философии, а также визуальных исследований и медиатеории. Визуальная культура сегодня, охватывая как искусство, так и сферу повседневности, стремительно интегрируется с медиатехнологиями, которые в свою очередь занимают чуть ли не центральное место в жизни общества. Для того, чтобы понять как взаимосвязаны перспективы развития социокультурных коммуникаций и медиатехнологии с визуальной культурой, необходимо обратиться к *концепции медиатизации*.

Медиатизацию следует понимать, как процесс абстрагирования реальных социокультурных объектов, конвертация их в виртуальные объекты медиареальности. Сам концепт «медиатизации реальности» изначально был предложен в рамках политической теории, однако его культурологическое значение на сегодняшний день стало доминирующим.

Сегодня о медиатизации реальности пишут многие отечественные и зарубежные авторы. Среди зарубежных исследований можно выделить статью А. Хеппа, С. Хьяварда и К. Лундби «Медиатизация: теоретизация взаимодействия медиа, культуры и общества»[1]. В данной работе коллектив авторов комплексно рассматривает влияния медиа на социальные структуры и культурные изменения. В отечественных исследованиях воздействию медиа на социальные явления и процессы посвящена статья С. Э. Лебедевой, Г. В. Вакку, С. Е. Степановой, А. Е. Касаткиной «Основные тенденции медиатизации современного социокультурного пространства»[2]. Медиатизацию социальной реальности рассматривает Н. Ф. Пономарёв в статье «Медиатизация реальности и реальность медиасобытий»[3]. Эти работы позволяют проанализировать феномен медиатизации и рассмотреть, как в его перспективе изменяется визуальная культура.

Специфика трансформации и распространения визуальной культуры в современном мире во многом связана с тремя ключевыми тенденциями медиатизации: *цифровизацией, виртуализацией, глобализацией*. Рассмотрим их подробнее.

---

[1] *Hepp A. Hajarvard, S. Lundby*, (2015). Mediatization: theorizing the interplay between media, culture and society Media, Culture & Society 37(2). P. 314–324.

[2] *Лебедева С. Э., Вакку Г. В., Степанова С. Е., Касаткина А. Е.* Основные тенденции медиатизации современного социокультурного пространства // Вестник Чувашского государственного педагогического университета им. И. Я. Яковлева. 2018. № 4 (100). С. 69–76.

[3] *Пономарев Н. Ф.* Медиатизация реальности и реальность медиасобытий // E-Scio. 2019. № 10 (37). С. 2–38.

Во-первых, развитие цифровых технологий упрощает и ускоряет потребление информации. В то же время они упрощают и производство информации, позволяя быстро, без усилий и затрат раскрыть творческий потенциал человека. Цифровые технологии сегодня в режиме рутинной практики позволяют создавать мультимедийные объекты. Проектирование и создание этих объектов более не требует ни специальных технических знаний, ни навыков. По сути, цифровые технологии открыли возможности массового видео- и аудио- производства, компьютерной визуализации информации. Креативная индустрия, таким образом, стала доступной и демократичной. Вместе с тем она столкнулась и с новыми *вызовами*, среди которых можно выделить *перепроизводство мультимедийных объектов, рутинизацию образности, редукцию и схематизацию медиапространства*.

Во-вторых, необходимо отметить тенденцию виртуализации коммуникации. Виртуализация переориентирует человека на взаимодействие не с объектами, а с образами. Медиаобразы формируют виртуальное пространство, или, другими словами, гиперреальность. Данный термин в науку привносит Ж. Бодрийяр. Для него это реальность абстракций третьего порядка, или «медиатическая» реальность[1]. Для понимания виртуализации визуальной коммуникации, отметим, что гиперреальность – это мир общественных представлений, агрегированных медиа. Именно в этом ключе происходит сближение понятий «виртуальность», «гиперреальность» и «медиареальность». С. Жижек, однако, делает важное замечание относительно виртуальности, которое принципиально важно как для исследования визуальных образов, так и сточки зрения понимания эпистемологических последствий виртуализации коммуникации. Он пишет: «Специфика статуса ВР (ВР – виртуальная реальность, – *прим. автора*) определяется различием между имитацией и симуляцией: ВР не имитирует реальность, но симулирует её с помощью сходства. Иначе говоря, имитация имитирует предсуществующую реальную модель, а симуляция порождает сходство несуществующей реальности – симулирует нечто, что не существует»[2].

Технические образы как раз делают возможной именно симуляцию. Фотография *симулирует* реальность в то время, как живопись (и в целом традиционная образность реальность) *имитирует*. Однако, следует сделать ещё один шаг в этой теории. С. Жижек говорит о том, что симуляция отсылает к чему-то, чего в реальности нет, но в таком случае необходим и соответствующий принцип верификации, который бы сообщал о действительном отсутствии референта, однако мы не можем сделать этого средствами самой

---

[1] *Бодрийяр Ж.* Символический обмен и смерть. М.: «Добросвет», 2000. С. 138
[2] *Жижек С.* Киберпространство, или Невыносимая замкнутость бытия // «Искусство кино». 1998, № 1. С. 129–137.

виртуальности. Таким образом, с нарастающей виртуализацией у нас сокращается возможности определить виртуальность в качестве таковой. Тем не менее, тезис Жижека необходимо добавить принципиальный элемент – *вероятностность*. Симуляция симулирует то, что вероятно не существует. И ключевое здесь не существование, а вероятность и неопределенность существования. Виртуальные медиаобразы устанавливают слабую референтную связь с реальными объектами, которая скорее является намёком, чем утверждением.

В-третьих, необходимо учитывать глобализацию коммуникации для анализа тенденций в визуальной культуре. Глобализация медиакоммуникации связана не только с политической или социальной глобализацией. Одним из важнейших глобализационных факторов является развитие технологий. Но для понимания необходимо чётко развести *цифровизацию и глобализацию*. Глобализация выступает последствием цифровизации. Таким образом, глобализация предстает в качестве процесса культурной интеграции и гомогенизации. Цифровые и сетевые технологии позволяют выстроить комплексную систему условий для глобализации, тогда как сама глобализация медиакоммуникации выражается в унификации и стандартизации организационных, структурных, функциональных и институциональных принципов информационного взаимодействия. Другими словами, глобализация медиакоммуникации выражается в формировании единого знаменателя для разнообразных коммуникативных практик, бытующих в различных культурах.

Впрочем, нужно сказать, что глобализация медиакоммуникации выражается в интеграции и синтезе национальных культур, глобализация стирает границы гендерной, профессиональной, политической и иных дифференциаций. Глобализация медиакоммуникации – это глобализация в широком смысле этого слова, она может быть объяснена как фундаментальная универсализация коммуникативной системы общества. Глобализация в этом смысле не только предлагает нам какой-то единый язык международного общения (каким сегодня стал, например, английский), она предлагает нам и определённый стиль языка, то, что выходит за пределы самих лингвистических структур, например, гендерную нейтральность, всевозможную политкорректность и т. п. Глобализация средств коммуникации включает в себя не только унифицированный язык, но и унифицированные визуальные образы. Пожалуй, самым банальным и очевидным примером являются смайлики, которые предлагаются в дополнение к текстовым сообщениям в различных социальных сетях и мессенджерах. Примечательно и то, что ведущие операционные системы (Android и iOS) по умолчанию включают в себя виртуальные наборы смайликов и пиктограмм.

Есть, однако, и более сложные визуальные образы, упрощающие глобальную медиакоммуникацию. К таким образам можно отнести, например,

фотографии, ставшие символами: «Знамя Победы над Рейхстагом» Е. А. Халдея, «Героический партизан» А. Корды, «Ребёнок и стервятник» К. Картера. Эти и многие другие фотографии стали символами определённых идей, зачастую отсылающими не к изображённым событиям, а к общественным чувствам и настроениям.

Обобщая эти три тенденции, можно выделить *лейтмотив, концептуально увязывающий визуальную культуру и медиакоммуникацию*, – это трансформация культуры взаимодействия человека и информации – от *культуры достоверности* к *культуре конвенциональности*.

Если прежде основной ценностью информационного сообщения была его *истинность*, то сегодня на первый план выходит *способность информации к собственной трансляции*. Так, ценность обретают так называемые вирусные информационные сообщения, то есть те, которые быстро и обширно распространяются по социальным коммуникационным сетям, возбуждая интерес и желание каждого отдельного участника коммуникации распространить сообщение далее. Этот цепной эффект и становится свидетельством конвенционального отношения к информации: на смену требования достоверности приходит потребность в актуальности, цитируемости, обсуждаемости того или иного сообщения.

Содержание сообщений, таким образом, выступает средством возбуждения общественного внимания, целью же медиакоммуникации является поддержание непрерывно нарастающей динамики информационного обмена. Образы со всей своей множественной интерпретируемостью, гибкостью, многослойностью и необязательностью однозначности смысловой составляющей становятся очень удобным инструментом медиакоммуникации.

Особое место в визуальной культуре современной медиакоммуникации занимает *технология deepfake*. Эта технология, которая позволяет создавать медиакомпиляции, симулирующие реальные объекты, и в частности людей до такой точности, что человек не способен разглядеть подделку.

Проблеме deepfake сегодня посвящено много публикаций технического характера, однако встречаются и работы, исследующие его социокультурные аспекты. Так в статье «Феномен нейросетевых технологий: возможности и социальные последствия» российские исследователи Положенкова Е. Ю., Бурменская Д. Н., Гринев И. О. дают довольно подробный анализ феномена deepfake. Авторы объясняют, что данная технология представляет собой «нейросетевую технологию, которая способна обрабатывать фото и видеоданные, заменяя лица людей на них на лица других людей. Механизм работы подобных технологий построен на комбинации из двух нейронных сетей. Первая сеть обучается на предоставленных ей фотографиях, чтобы сформировать реалистичную подмену лица. Вторая сеть

сравнивает подлинные образцы с поддельными до тех пор, пока не сможет различить их»[1]. Несмотря на то, что вычислительные возможности электронных нейронных сетей уже сегодня превосходят возможности человеческого мозга, технология deepfake пока находится пока на начальном этапе. Пока не так очевидна сфера применения этих фейков, не определено место этого изобретения в экономике. Чтение аудиокниг, имитация виртуальных помощников, реклама, развлечения – это те немногие области, где сегодня предлагается легально использовать данную технологию. Безусловно, этого недостаточно её для широкого распространения, а с тем и удешевления. Ведь, как ни странно, монетизация и окупаемость проектов – бич большинства стартапов в сфере информационных технологий. Технологии deepfake – не исключение.

Сегодня легальные фейки – преимущественно развлекательные. В интернете регулярно появляются видео, в которых образ какого-то политика, бизнесмена, артиста помещён в какие-то неестественные, комичные или пугающие обстоятельства. Например, после запуска в космос первого частного пилотируемого аппарата в социальных сетях появилось deepfake-видео, на котором руководитель космической корпорации Илон Маск исполняет песню группы «Земляне»[2]. Это видео носит, несомненно, юмористический развлекательный характер. В то же самое время, развлекательные deepfake-видео могут оказывать серьёзное влияние на рейтинги политиков, биржевое поведение, репутацию известных личностей, потребительское поведение и прочие сферы реактивного социального взаимодействия.

Нетрудно догадаться, что особенности нейросетевых технологий в медиавизуализации располагают и к откровенно опасным и преступным прецедентам. Отечественные исследователи отмечают: «Используя технологии по типу Deepfake, злоумышленники могут наносить серьёзный ущерб имиджу отдельных личностей, вводить массово людей в заблуждение и пропагандировать взгляды и идеи от лица человека к ним не причастного»[3]. Отметим, что потенциал нелегального и нелегитимного использования технологии очень велик. Несомненно, эта технология получит соответствующее своей общественной опасности правовое регулирование. Сейчас же мы находимся в «серой» зоне, когда с этических позиций использование образа считается нормативным нарушением, а с точки зрения законности – никакого нарушения нет. Примечательно, что история развития технических обра-

---

[1] *Положенкова Е. Ю., Бурменская Д. Н., Гринев И. О.* Феномен нейросетевых технологий: возможности и социальные последствия // PROSPECTIVE RESEARCH SOLUTIONS: сборник статей международного научно-исследовательского конкурса, 2020. С. 100–105. С. 101.
[2] Илон Маск поет «Трава у Дома» [deepfake].
URL: https://www.youtube.com/watch?time_continue=2&v=FrveYIwPArM&feature=emb_logo
[3] *Положенкова Е. Ю., Бурменская Д. Н., Гринев И. О.* Указ. соч. С. 102.

зов проделала путь от постулирования субстанциональности образа Вальтером Беньямином к актуализации вопроса правового регулирования отношения человека со своим собственным образом.

Исследователи Мун Д. В. и Попета В. В. в статье «“From fake to deepfake”: угрозы и риски развития и распространения технологий искажения реальности в глобальном информационном пространстве» видят в фейках утилитарные мотивы: «Недостоверные, или “фейковые” новости – это информация, которая распространяется с целью извлечения политической и финансовой выгоды, а также для увеличения читательской аудитории и цитируемости»[1]. Авторы отмечают также социально-психологическую потребность в распространении наиболее эффектной и часто фейковой информации у людей профессионально или в силу индивидуальных психологических особенностей нуждающихся в социальном признании: «Активнее всего “ретвитят” фейки не “авторитетные” блогеры и “звёзды инстаграма”, имеющие миллионы подписчиков, а непопулярные пользователи мессенджеров и соцсетей, испытывающие острую потребность в повышении своего социально-виртуального статуса»[2].

Особенность deepfake-образов в том, что они рассчитаны на широкое и стремительное распространение: они понятные, неглубокие и часто шокирующие. Можно было бы отнести их к категории низкопробного шок-контента, однако их свойство подменять реальность ирреальными образами не только шокирует, но и заставляет принять эти образы на веру. Эта технология фактически лишает нас возможности чувственной верификации. Deepfake – это технически воплощенная галлюцинация. Подобно галлюцинации deepfake-образ является казусом не только периферической, но и центральной нервной системы – коллективного сознания.

При оценке всей специфичности технологии deepfake, авторы исследования полагают, что на данный момент в них есть общественная заинтересованность. Снижение социальной опасность, по их мнению, произойдёт только тогда, когда людям буквально наскучит эта технология: «Фейки как опасный социальный феномен исчезнут только тогда, когда в сознании большинства людей перестанут быть занятием социально поощряемым»[3]. Действительно, пока технологии создания deepfake-образов либо развлекают людей, либо намеренно мошеннически вводят их в заблуждение. Именно эти обстоятельства позволяют оценить этот феномен как *игровой*. С другой стороны, разработки данных технологий получают достаточно ощутимую

---

[1] *Мун Д. В., Попета В. В.* «From fake to deepfake»: угрозы и риски развития и распространения технологий искажения реальности в глобальном информационном пространстве // Культура: теория и практика. 2020. № 1 (34). С. 2.

[2] Там же. С. 4–5.

[3] Там же. С. 10.

финансовую и корпоративную поддержку, чтобы преодолеть статус игры и стать рутинным феноменом медиа. И именно это вторжение deepfake-образов в повседневность становится настоящим вызовом не только для медиакультуры, но для культуры информации, знания, мышления.

Технология создания deepfake-образов сегодня является одной из самых показательных технологий в вопросе влияния на медиакультуру. Один из аспектов этого влияния состоит в том, что «неспособность отличить изображение реального объекта или явления от изображения, созданного нейросетью, постепенно трансформирует представление человека о достоверности окружающего мира»[1]. Эта ситуация объясняется таким образом: «Чем меньше фальсифицированная проблема связана с личным опытом человека, тем значительнее нейросетевые технологии синтеза изображений могут повлиять на восприятие истины»[2]. Вполне логично, что современный человек, находящийся в постоянном взаимодействии с большими объёмами информации, даже чисто теоретически не способен собрать картину мира, исходя из эмпирически верифицируемых, фактических знаний.

Достоверность образов в медиа долгое время была технически обусловлена, по крайней мере общество декларировало презумцию достоверности образа. В редких случаях фальсификации для установления истины приглашались эксперты. Сегодня же экспертная проверка фейков затруднительна как минимум по двум причинам: во-первых, из-за возросшего качества фальсификаций, во-вторых, по причине их массового технического воспроизводства. В качестве ответа на вызов deepfake-технологии авторы статьи утверждают, что «информация, выполняющая для человека развлекательную или, например, эстетическую функцию и вовсе не будет нуждаться в проверке, поскольку визуальной разницы между синтезированными изображениями и изображениями с реальными объектами для конечного потребителя не будет»[3]. С этим выводом можно согласиться лишь отчасти. Фейки действительно изменяют наше отношение к информации, но они вряд ли способны резко и фундаментально перекроить культурные контексты, которые в свою очередь пережили уже не один вызов. Так, например, живопись не обесценилась и не смешалась с фотографией, хотя последняя принципиальным образом решила проблему реалистического отображения мира, а фотография не утратила своей потребительской и культурной значимости с изобретением компьютерной графики, цифровой визуализации и компиляции изображений. Культурные феномены не исчезают в забвении, они занимают свою узкую специализированную нишу.

---

[1] *Положенкова Е. Ю., Бурменская Д. Н., Гринев И. О.* Указ. соч. С. 103.
[2] *Положенкова Е. Ю., Бурменская Д. Н., Гринев И. О.* Указ. соч. С. 102.
[3] Там же. С. 104.

В заключение можно сказать, что медиатизация визуальной культуры представляет собой закономерный процесс развития. Медиатизацию можно рассмотреть *диалектически*, скажем, выделив предвосхищающие её противоречивые тенденции, одна из которых состоит в устремлённости визуальных технологий детализировано и предельно достоверно передавать реальность, вторая же состоит в визуальной объективации вымышленного, фантазийного, воображаемого. Таким образом, технология deepfake предстаёт одним из возможно многих казусов современного синтетического этапа в развитии визуальности. Несомненно, обозначенное в данной статье проблемное поле медиатизированной визуальной культуры требует конструктивной нормативно и ценностной оценки – как с позиций наук о культуре, так и в правовой плоскости.

1.5. РОЛЬ МЕДИА В РАЗВИТИИ ХУДОЖЕСТВЕННЫХ ФОРМ И ЯЗЫКА СОВРЕМЕННОГО ИСКУССТВА

Применение медиа в современном художественном творчестве выходит далеко за пределы медиа арта, таких специализированных направлений технического творчества, как компьютерная графика, гейм-дизайн, художественная виртуальная реальность, медиа арт и другие. Имеющийся фактологический материал позволяет говорить об усилении в искусстве тенденции синтеза, проявляющейся в смешивании жанров, стилей, заимствовании выразительных средств. При этом именно медиа являются наиболее универсальными организующим и объединяющим компонентом и основой этого синтеза.

Обозначенная тенденция уходит в практику художественного авангарда 1960–1970-х годов – времени, когда многие художественные течения ставили свой целью обновление языка искусства. Уже в этот период обращение к медиа средствам как области творческого поиска показало свою плодотворность[1]. Экспериментальный характер авангарда, стремление к новым формам и средствам художественного выражения, синтезу искусств определили его интерес к средствам коммуникации, фиксации звука и изображения[2].

Синтез может быть реализован на основе любых медиа средств: как общеиспользуемых, так и авторских, созданных специально для того или иного произведения. Наиболее сложные, нюансированные способы объединения создаются с применением компьютера, поскольку именно программные и вычислительные возможности, которыми обладает компьютер, позволяют внедрять гибкие алгоритмы, проводить сложные вычисления, создавать задачи со многими переменными и учетом различных параметров, запускать нелинейные, вариативные сценарии.

Одним из ранних примеров синтеза художественных и не художественных элементов с помощью медиа является перформанс «Open Score», созданный американским художником Робертом Раушенбергом в сотрудничестве с инженером американского исследовательского центра в области телекоммуникаций, электронных и компьютерных систем «Bell Labs» Билли Клувером. Перформанс был задуман и представлен в рамках серии «9 Evenings Theatre and Engineering», посвященной применению медиа технологий в перформативном искусстве в Нью-Йорке 14 и 23 октября 1966 года. В мероприятии приняло участие 10 художников и 30 инженеров.

---

[1] *Меньшиков Л. А.* Жанрово-стилевые особенности акционистских практик Флюксус-движения в неоавангарде 1960–1970-х годов. Дисс. … доктора иск.: 17.00.09. СПб., 2020. С. 453.

[2] *Югай И. И.* Медиа-арт: предпосылки возникновения, художественные основания. СПб.: СПбГУП, 2013. С. 24.

Основным действием перформанса был теннисный матч между художником Фрэнком Стеллой и профессиональной американской теннисисткой Мими Канарек (Mimi Kanarek). Чтобы его провести в Оружейной палате, в которой происходило это действо, был создан импровизированный корт и установлены осветительные приборы.

Специально для этого мероприятия в ручки ракеток участников матча были помещены микрофоны. Причем это были первые в мире беспроводные микрофоны, созданные специально для перформанса «**Open Score**». При ударах мяча по струнам ракеток из громкоговорителей, установленных вокруг арены, доносился усиленный звук удара.

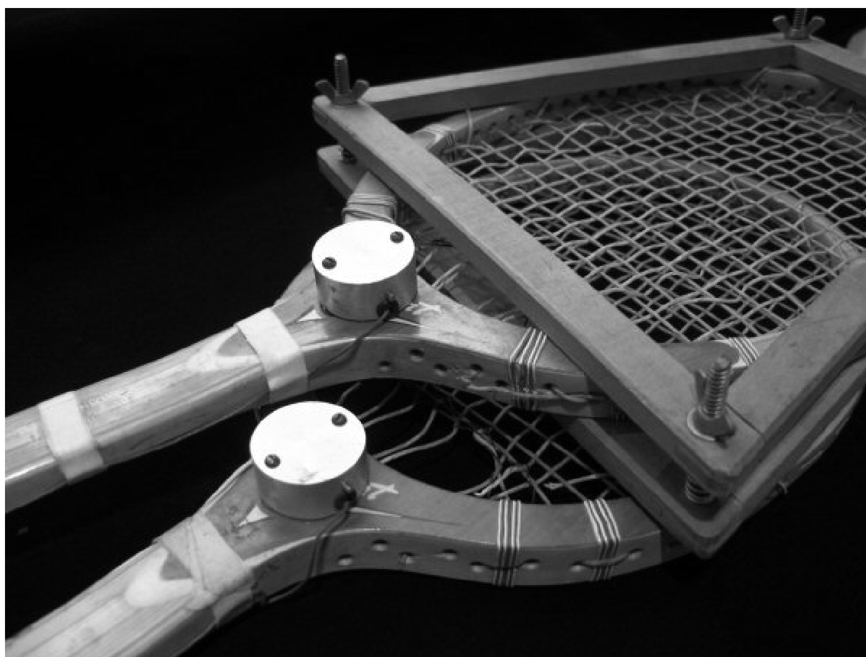


Иллюстрация 1. Перформенс «OPEN SCORE», Р. Раушенберг, 1966.
Теннисные ракетки с радиопередатчиками.
Источник – https://valo86.wordpress.com

По замыслу авторов, при каждом ударе ракеткой по мячу автоматически должен был выключатся один из сорока восьми прожекторов, окружавших импровизированный корт. Однако Б. Клуверу не удалось наладить автоматическое взаимодействие устройств, поэтому электричество отключали вручную. Перформанс продолжался до тех пор, пока в зале не были отключены все прожекторы.

В полной темноте огромного павильона более пятисот человек зрителей, пришедших на перформанс, могли видели происходящее только через проекцию изображений с инфракрасных камер на три больших экрана.



Иллюстрация 2. Перформанс «OPEN SCORE», Р. Раушенберг, 1966.
Теннисные ракетки с радиопередатчиками.
Источник – https://valo86.wordpress.com

В названии проекта «Open Score» содержится отсылка на характерную для теннисных турниров и чемпионатов классификацию «Open» т. е. открытый (турнир). Слово «Score» означает «подсчёт» и «очки». В контексте перформанса речь идет об обратном отсчёте отключаемых светильников.

Внедрение медиа средств (радиопередатчик, выключатели) в «Open Score» позволяет *переобозначить* совершаемые исполнителями действия, придать им новое измерение и смысл. Удар ракеткой по мячу в контексте перформанса означает не спортивный жест, а символическое выключение прожектора. Зрители, присутствующие на площадке, первоначально видят перед собой игру в теннис, однако происходящее должно изменить из мнение. Каждое действие исполнителей имеет необычную звуковую характери-

стику – усиленный микрофоном звук удара, доносящийся из динамиков, а также визуальный отклик – изменение освещения. Таким образом, именно благодаря медиа спортивная игра превращается в перформанс, в процессе которого меняется окружающее исполнителей и зрителей пространство.

В известной композиции одного из лидеров американского и мирового авангарда, художника и композитора Джона Кейджа «Imaginary Landscape No. 4» (1951) артизация действий участников перформанса строится на специфике другого медиа – радио.

По замыслу Кейджа, двадцать четыре исполнителя должны были очертить ландшафт радиоэфира с помощью радиоприёмников. В зале было установлено двенадцать радиоприемников, каждым управляли два человека – один настраивал частоту волн, второй контролировал громкость звучания[1]. Участники меняли настройки радиоприёмников в соответствии с партитурой, разработанной Кейджем.

В придуманной Кейджем постмодернистской игре радиослушатели становились исполнителями, их простые повседневные действия (включение радио, регулировка громкости, выбор радиостанции) превращались в коллективное сканирование радиопространства, а результатом коллективной акции была неповторимая звуковая композиция, характерная для времени и места исполнения перформанса.

В «**Imaginary Landscape No. 4**» обыгрываются следующие отличительны черты радио – физические свойства радиоволны, особенности радиовещания и практика взаимодействия слушателя с радиоустройством.

В рассмотренных примерах к медиа, как к объединяющей и преобразующей компоненте творческого проекта, обращались представители *поп-арта и музыкального авангарда*.

Обратимся к примерам работ, выполненных в *классических жанрах*. Исследователь медиатизации театра Ф. Ауслендер отмечает, что проникновение в классическое искусство новых медиаопосредованных форм неизбежно, поскольку «медиатизация теперь прямо и косвенно встроена в жизненный опыт»[2].

Руководителям театров, филармоний, концертных залов, других учреждений культуры приходится учитывать запросы молодой зрительской аудитории, уделяющей много времени новым медиа, адаптировать зрелище к новым носителям. Уже существуют примеры постановок, включающих коммуникацию через социальные сети. Например, в проекте «Dina: The Burlapped Crusader», представленном на фестивале в Торонто, зрителям

---

[1] *Fetterman W*. John Cage’s theatre pieces: Notations and performances / W. Fetterman. L.: Routledge, 1996. P. 18.
[2] *Auslander Ph*. Liveness: Performance in a mediatized culture / Philip Auslander. London, 1999. NY: Routledge. P. 35.

предложили связаться с исполнителем через Tweet, Facebook или Tumblr, чтобы предложить реплику одному из персонажей[1].

Спектакль «Такое твоё горе» Королевской Шекспировской компании представлял собой версию «Ромео и Джульетты» в Твиттере[2]. Использование социальных сетей в качестве художественного приёма «приближает» персонажа зрителю, участие в представлении дает чувство сопричастности.

Включение в театральную постановку, музыкальное выступление таких медиа элементов, как видео, видеомеппинг, анимация, звуковая композиция давно не являются новационными решениями для зрителя. Применение названных медиа позволяет усилить зрелищную стороны постановки, передать необычные состояния персонажа, перенести действие в иллюзорное либо напротив, максимально реалистичное окружение.

Канадский постановщик Роберт Лепаж – один из наиболее успешных и востребованных мастеров, работающих со смешанными технологиями, в полной мере использует организационные и выразительные возможности медиа. Лепаж является одним из ведущих мировых театральных режиссеров, медиа художников, он также известен как драматург и актер.

В своем творчестве Лепаж исходит из того, что театральное искусство имеет синтетическую природу, и ему свойственно охватывать все другие виды искусства[3]. Поэтому в своих постановках Лепаж соединяет отснятые сцены и живую трансляцию, элементы циркового и оперного искусства, танец и актерскую работу, видеомеппинг и анимацию.

Например, в одной из его известных постановок «Проклятие Фауста» (2008) в Нью-йоркской Метрополитен опера на огромных экранах за спинами исполнителей появлялись их крупные планы в виртуальном окружении. Использование ракурса, монтажа, крупного плана, детали – выразительных средств, не характерных для оперного искусства, виртуальных фантасмагорических декораций усиливало эмоциональное воздействие постановки[4].

Можно утверждать, что органичность сочетания элементов разной художественной природы и техническая сложность их воплощений в работах Лепажа во многом основывается на возможностях современных медиа средств. Нужно также принять во внимание что контроль за партитурами такой сложности, состоящими их сотен элементов (включая освещение,

---

[1] *Taylor K.* Wit With texts and tweets, the Fringe Festival show does go on Kate Taylor // The Globe and Mail. 2012. July 2. P. 1.

[2] *Richardson J.M.* “Such Tweet Sorrow”: The Explosive Impact of New Literacies on Adolescent Responses to Live Theatre /J. M. Richardson // Language and Literacy. 2011. № 13. P. 98–110.

[3] *Dundjerovic A.S.* Robert Lepage . Abingdon-on-Thames: Routledge, 2008. P. 3.

[4] The damnation of Faust // Ex Machina. 2013.
URL: http://lacaserne.net/index2.php/opera/the_damnation_of_faust/

звук, звуковые эффекты, включение и выключение оборудования и т.д.) осуществляется компьютером.

Значительно реже встречаются в театральных постановках голограммы и виртуальная реальность, однако эти медиа технологии имеют большие перспективы.

Творческий коллектив «Lemieux Pilon 4D Art» поставил ряд театральных постановок, в которых успешно применяется *голограмма*. Смешанная технология позволяет «Lemieux Pilon 4D Art» расширить повествовательные, пространственно-временные возможности постановки. Например, благодаря видеопроекции исполнитель переносится в охваченный пожаром дом, совершает временные переходы.



Иллюстрация 3. Сцена из спектакля «Temporel», 2018 Lemieux Pilon 4D Art. Photo: Jean-François Gratton and Martin Girard / ShootStudio.ca

Сочетая голограммы и «живое» исполнение, режиссёр переплетает на сцене разные реальности, один и тот же исполнитель одновременно представляет нескольких персонажей.



Иллюстрация 4. Сцена из спектакля «Temporel», 2018 Lemieux Pilon 4D Art. Photo: Jean-François Gratton and Martin Girard / ShootStudio.ca

Творческим прорывом для «Lemieux Pilon 4D Art» стал проект «Icarus» – первый проект студии, адаптированный для виртуальной реальности. В основу сюжета «Icarus» легла история героя греческой мифологии Икара. Работа была выполнена «Lemieux Pilon 4D Art» совместно с Normal Studio и удостоена в 2019 году рядом наград за художественные достоинства и технологическую новизну[1].

Виртуальную реальность полного погружения можно ощутить только с помощью специализированного оборудования (шлемы, очки виртуальной реальности), в случае дополненной реальности, виртуальные объекты можно увидеть через камеру смартфона, планшета (должно быть установлено соответствующее программное обеспечение).

Фактически проект «Icarus» является переносом в виртуальную реальность более ранней сценической постановки «Icar». «Icar», как и предыдущие работы «Lemieux Pilon 4D Art», был насыщен сложными метафорическими, философскими и психологическими конструкциями, достигавшимися за счёт совмещения изображений разной природы (видео, двух и трехмерная графика, спецэффекты, голограммы, полиэкраны) с декорациями, освещением, звуком, актёрской игрой. Отснятые сцены «Icar» были перенесены в виртуальную реальность, дополненную трёхмерными моделями и оснащенную возможностью управления.

Рассмотренные примеры касались применения медиа для оформления (полного или частичного) мизансцены, переноса пьесы в виртуальную реальность. Особой областью по своей сложностью и малой изученностью является сочетание медиа с работой исполнителя – танцем, пением, исполнением перформанса или музыкального произведения, импровизацией и др.

С технической точки зрения проблема делится на два этапа:

1. анализ движения (в том числе мимического);

2. реализация вычислений и выполнения алгоритмов в «реальном времени», т. е. без задержки.

Движение является наиболее сложной для обработки информацией. Долгое время наиболее распространенными медиа, применяемыми в танцевальном искусстве и перформансе для описания движения, были фотография и видео. Фотография и видео позволяют фиксировать движение (его отдельные фазы). Снимки и фильмы не только представляют самостоятельную ценность, например, для изучения движения, но могут использоваться и как элемент структурно более сложного произведения.

[1] 2020 Tribeca Film Festival (номинация «Immersive Virtual Arcade»), VRHAM Online Festival (номинация «VR Exhibition»), Cannes XR Selection (номинация «Virtual Arcade Showcase»), BFI London Film Festival (номинация «LFF Expanded»).

Одну из первых медиа-презентаций движения создал Эдвард Мейбридж ещё во второй половине XIX века. Знаменитая серия фотографий животных и людей в движении Мейбриджа многое дала исполнительскому, изобразительному, экранному искусству. Видео также внесло значительный вклад в развитие танца и перформанса. Не будем забывать, также, что на основе этого медиа возникло целое направление – *видеоарт*.

Именно в видео арте это медиасредство применялось наиболее разнообразно. С помощью видео в рамках видеоарта решался целый ряд задач:

- ✓ видео-документация перформанса;
- ✓ исследование выразительных возможностей видео (замедление, масштабирование, изменение фокусного расстояния, обращение к зрителю, сложные пространственно- временные конструкции, создание иллюзии);
- ✓ исследование специфики восприятия видео-произведения зрителем;
- ✓ поиски самоидентичности видео-художника;
- ✓ поиск форм поэтического высказывания;
- ✓ синтез форм (видео-инсталляция, видео-перформанс, видео-скульптура и т. д.).

В *хореографическом искусстве* также появилось новое направление, основанное на применении видео. Начало ему положила серия фильмов Майи Дерен (Maya Deren) «Исследование хореографии для камеры», созданных в 1940-е и 1950-е гг. Работы отличались от видеозаписи танца тем, что танец в них был задуман и исполнен специально для экрана. Благодаря видеосъёмке, танец был перенесён в необычное пространство – на природу, в жилые и промышленные помещения. Атмосфера, пространственные характеристики необычных для исполнения танца мест, применение выразительных средств экранных искусств (ракурс, масштаб, цвет, свет, мизансцена, монтаж и т.д.) привели в фильмах М. Дерен к обогащению языка хореографического искусства, расширению эстетического опыта зрителя.

Со временем, танец, разработанный для экрана и записанный на пленку, стал самостоятельным экранным жанром, названным *видеотанец* или *кинотанец*.

Сегодня возможности фиксации и анализа движения значительно возросли. К наиболее распространенным технологиям можно отнести так называемый «захват движения» (**Motion Capture)**. Захват движения может реализовываться разным способом. Распространенным решением является установка датчиков на теле исполнителя / танцора и запись траектории движения этих датчиков. В дальнейшем полученную информацию можно применить к другому объекту. Например, виртуальному персонажу фильма (мультфильма), абстрактным формам.

В 1990-е годы коллектив «Palindrome Dance Company» под управлением Роберта Векслера специализировался в создании интерактивных танце-

вальных пьес и оперных постановок, в которых были применены высокотехнологичные (на тот период времени) датчики.

Идея Векслера заключалась в том, чтобы после «считывания» движения исполнителя (в том числе мимического) «привязывать» к этому движению воспроизведение музыки, видео, шумов, специальных эффектов.

Таким образом, в постановках Векслера танцоры / исполнители во время выступления использовали не только выразительные средства хореографического искусства, но и средства аудиовизуальных искусств (ритм, монтаж, шумы, план, ракурс) и театрального искусства (свет, мизансцена).

При таком подходе важнейшим этапом творчества и способом реализации замысла постановщика становится выбор используемого материала и определения способа реагирования программы на движения исполнителя (другие маркеры). Фактически в описываемом случает создается невидимый виртуальный интерфейс для взаимодействия исполнителя с привлекаемым материалом.

Подобные «интерфейсы» оказались на столько востребованными, что компания STEIM» (the Studio for Electro Instrumental Music) стала предлагать услуги по их разработке.

«STEIM» получила известность благодаря своим проектам, представленным на международном конкурсе «Digital Dancing», проходившем в конце 1990-х в Великобритании. Целью этого конкурса была популяризация медиа в среде хореографов и танцоров, обмен идеями о возможностях цифровых технологий в танцевальном искусстве.

Конкурсы и фестивали, подобные «Digital Dancing» показали, что компьютерные приложения открывают широкие возможности для сценического и инсталляционного искусства.

На волне популярности сформировалось отдельное направление, называемое «Киберформанс» – форма цифрового представления, в котором в живое выступление вводятся музыка, звуки, видеопроекции, трансляции, голограммы, компьютерная графика и другие элементы.

Сегодня ситуация изменилась. По мере роста мощностей компьютера, совершенствования программного обеспечения, отпадает необходимость пользоваться датчиками движения. Компьютер, получая информацию с видеокамеры (нескольких камер), может анализировать получаемый поток покадрово. Задача автора заключается в том, чтобы определить критерии анализа и маркеры, на которые компьютер должен обращать внимание – определённый цвет, форма, соотношения и другое.

Кроме того, на современном этапе развития медиа технологий (программных средств и аппаратного обеспечения) авторы (художники, исполнители, режиссёры и т.д.) могут моделировать уже не плоское изображение (экранное, проекционное), а трёхмерное пространство, среду и управлять её характеристиками не только по заданной программе, но и в режиме импро-

визации. Профессиональной программой для создания трёхмерных медиа инсталляций и медиа перформансов является программа «TouchDesigner», разработанная компанией Derivative.

Принцип работы в программах этого типа заключается в том, что она имеет большой набор базовых элементов и инструментарий для управления ими в реальном времени. Задавая способ и пространственные характеристики трансформации объектов во времени, пользователь программы получает анимацию графических элементов, создаваемых без его вмешательства. Это удобный и менее трудоёмкий метод в отличие от покадровой анимации. Возможность синхронизации и задания связей между анимацией и характеристиками звука позволяет с помощью программы создавать динамически меняющуюся среду, причём все визуальные характеристики могут быть поставлены в зависимость от действий музыканта, танцора и даже зрителя. Например, анимация может быть подчинена ритму музыки, откликаться на определённую ноту, менять свойства с увеличением громкости, изменением местоположения источника звука и т. д.

Что очень важно для исполнителей – описанные возможности не зависят от того, воспроизводится ли запись музыкального произведения, или идёт живое концертное выступление. «TouchDesigner» используют во время модных дефиле ведущих дизайнеров, рекламных шоу, на выступлениях музыкальных и танцевальных групп.

В программах, подобных «TouchDesigner», заложены неограниченные возможности управления любыми компонентами сценического выступления – будь то классические формы (опера, балет, театральная постановка) либо формы акционного искусства.

Приведённые примеры показывают, что применение медиа средств актуально и перспективно во всех видах современного искусства. Практически всегда наличие современных медиа воспринимается как автором, так и зрителями как новация – техническая и художественная, поскольку стимулирует поиск новых средств авторского выражения, синтеза искусств, способа обращения к зрителю.

Примеры удачного (эстетически освоенного, подчиненного авторской концепции) применения медиа показывают следующее:

- ✓ увеличивается визуальная привлекательность произведения;
- ✓ произведение находит больший отклик у современной аудитории;
- ✓ удается связать решения, характерные для популярной культуры с эстетикой высокого искусства;
- ✓ произведения отличает многомерность, информативность.

#медиапрактикисовременногоискусства #практикисовриска

2.1. КУЛЬТУРНЫЙ КОНТЕНТ В ЦИФРОВУЮ ЭПОХУ: ПУТИ ПРОДВИЖЕНИЯ И ОСОБЕННОСТИ ЦИФРОВОГО ПОТРЕБЛЕНИЯ

Технологические достижения времени (комфорт в управлении, использовании информации, оперативности коммуникации и трансляции цифровых потоков) существенно отражают свойства как социального, так и антропологического характера, имея прямое отношение к человеку и его бытию. «Это позволяет рассматривать современную эпоху как особую среду обитания и среду созидания человека, пространство, в котором аудиовизуальные и коммуникационно-цифровые технологии не просто влияют на характер и направленность деятельности человека и социума, но становятся основными, определяющими цели и смыслы этой деятельности и человеческой жизни»[1].

Цифровое сжатие объёмов информации, мгновенный процесс её передачи посредством соответствующих технологий, виртуальных мостов между прошлым, настоящим и будущим резко усилили тенденцию, которая прослеживается на всем протяжении развития человечества. Это стремление к получению всё большего количества информации, причём разного типа – аудио, видео, текстовой информации в их культурном разнообразии. Однако в настоящее время особенностями информационной реальности – эпохи «больших данных» – становится ориентация на *мультипотоки*, объединяющие в одном пакете несколько каналов, способов трансляции и типов цифровых потоков, рассчитанных на разные уровни потребностей и информационных капризов информационно-зависимого общества. На человека обрушивается вал информации, в том числе непроверенных данных, которые требуется освоить и интерпретировать.

Эксперты ведущего поставщика информации и консультативных услуг IDC отмечают перспективы роста объёма данных к 2025 году во всем мире. Он составит 163 зеттабайт (где 1 zb составляет 10 в 21 степени байтов). Это в десять раз больше, чем объём данных по состоянию на 2016 г.[2]. Среди них только пятая часть данных является критически важной. Поэтому актуальной становится задача *структуризации информации, упорядочения, опреде-*

---

[1] *Вархотов Т. А*. Аудиовизуальные средства коммуникации в образовании: потенциал и ограничения // Кинообразование и медиапедагогика в отечественной и зарубежной системе образования: проблемы и перспективы развития / Сб. материалов и научных статей экспертного семинара. М.: ФИРО, 2018. С. 47.
URL: https://www.ranepa.ru/images/News/2018-12/26-12-2018-verkhotov.pdf

[2] Данные компании IDC (International Data Corporation).
URL: https://aboutdata.ru/2017/04/27/volume-of-data-by-2025/

ления ее релевантности и действительной необходимости для насущных проблем человека.

Здесь возникает целый *ряд вопросов*, которые требуют своего осмысления и соответственно – решения.

Вопрос концепции и смыслов связан с линией сопряжения человека и технологий, в частности, цифровых. Погружаясь в процесс осваивания технологий, человек как бы отдаляется от творческого начала и становится частью гигантского символического масс-маркета с его коммерциализацией всех сфер деятельности, включая творческие и духовные. И это *зависимая включённость* в постоянно обновляемые и усложняющиеся цифровые коммуникационно-технологические процессы, системы и платформы, как итог – человек начинает целенаправленно искать выходы из «цифровых ловушек» и лабиринтов, в результате коммуникационный процесс переходит в новое качественное состояние. Переломные моменты во всемирной истории и новые этапы развития цивилизации стимулируют развитие принципиально другой «культуры новых возможностей».

Необходимость ускорения процессов цифровизации и цифровой трансформации культуры в целях достижения конкурентоспособных позиций в формирующемся цифровом пространстве новой мировой экономики требует аналитической и научно-методической проработки осуществления такого рода изменений. Первый этап – *цифровизации* – можно рассматривать как переход на цифровые технологии, активное внедрение ПК, использование новых способов хранения, обработки информации. Второй ее этап связан с *цифровым поглощением*, т. е. переходом на существенное качественное изменение среды и человека на основе цифровизации содержания самих процессов, отдельных его стадий, функций и т.д.

Развитие аудиовизуальных коммуникативных инструментов – особенно кино, телевидения и разнообразных аудиовизуальных форм коммуникации, раскрученных эпохой Интернета, – не только принципиально изменило возможности работы с аудиовизуальным контентом. Оно стремительно трансформировало механизмы воспроизводства культуры[1], показав, что мы имеем делом не с цифровом фасадом, а кардинальными трансформациями культуры цифровой эпохи.

---

[1] Аудиовизуальная платформа современной культуры: Материалы Международной научной конференции (в рамках XV Колосницынских чтений), 20-21 ноября 2020 г. / Уральский федеральный университет им. Б. Н. Ельцина; Уральский гос. пед. университет; Под ред. Н. Б. Кирилловой, отв. ред. Н. А. Симбирцева. Екатеринбург, 2020. – 376 с. С. 14.

При этом современная информационная эпоха характеризуется сменой *базовых архитектонических парадигм*[1] в сфере культуры, что влечёт за собой изменение основных функций культуры и искусства, переход от традиционной просветительской функции к доминанте культурно-развлекательной, от общества массового потребления вещей и услуг к обществу потребления новых переживаний и энергии впечатлений средствами, прежде всего, цифровых коммуникаций и современных медиаплатформ[2]. Это определённым образом влияет и на формат медиапотребления как способ социализации, форму саморазвития.

Очевидно, что данные трансформации фиксируют принципиально иное состояние и уровень развития информационного общества, в основе которого высвечиваются новая методология, тип мировоззрения, соответствующие цифровой эпохе, меняющие образ жизни и типы коммуникативных практик, формы соответствующего потребительского поведения. Как отмечают ведущие исследователи в области медиа, современная культура все больше отличается приматом аудиовизуальной, «звукозрительной» коммуникации[3].

Тотальная трансграничность и данных, и технологий стали вызовом и с точки зрения безопасности, и уровня компетенций, необходимых для овладения информационно-коммуникативными потоками[4].

Аудиовизуальные, «звукозрительные» формы коммуникации, некогда считавшиеся принципиально новыми формами существования культуры и человека в культуре, стали привычным явлением, в котором есть свои ярко выраженные специфические черты:

1) они комфортны в плане восприятия информации, схватываются мгновенно, не требуют глубокого «вдумчивого чтения»;

2) если традиционный текст требует «расшифровки» материала и включённости читателя в процесс погружения и считывания информации,

---

[1] *Дробышева Е. Э.* Архитектоника как концепт искусства современности // Архитектоника современного искусства: сто лет под знаком революций. Сб. статей / Сост. Е. Э. Дробышева; науч. ред. Л. А. Меньшиков. СПб.: Издат-во Академии Русского балета имени А. Я. Вагановой, 2018. 242 с. С. 16–25.

[2] Глобальная нестабильность и цифровые технологии: реалии XXI века: междунар.конф. 27.11.2020.РУДН. URL: https://www.youtube.com/watch?v=wxMbpR8Rctg&feature=emb_logo

[3] Аудиовизуальная платформа современной культуры: Материалы Международной научной конференции (в рамках XV Колосницынских чтений), 20-21 ноября 2020 г. / Уральский федеральный университет им. Б.Н. Ельцина; Уральский гос. пед. университет; Под ред. Н. Б. Кирилловой, отв. ред. Н. А. Симбирцева. Екатеринбург, 2020. 376 с.

[4] Цифровая повестка: вызовы и законодательные решения: Совместное заседание Президиума Научно-экспертного совета при Председателе Совета Федерации и правления Интеграционного клуба при Председателе Совета Федерации // Аналитический вестник /Аналитическое управление Аппарата Совета Федерации. 2018. № 1 (690). 126 с. С. 20.

аудиовизуальная форма коммуникации менее притязательна, зрителю достаточно слушать и получать впечатления от увиденного. Поскольку «сам текст отсылает к тому, что субъект должен «декодировать», аудиовизуальная форма не требует декодирования, она понятна, … всё уже представлено за субъекта (перед субъектом)[1];

3) подвергаясь воздействию потоков больших данных, человек не всегда может ориентироваться в изобилии легкодоступных фактов и сведений, отличить нужные знания от информационного спама.

Такая ситуация позволяет рассматривать новые формы на медиарынке в качестве больше накопителей преимущественно эмоционального опыта, но при этом фиксировать риски развития у зрителя приглушённой активности и отсутствия полноценной ответной реакции в режиме реального времени, фрагментарности смешанной информации. Поэтому двойственность аудиовизуальных форм, вызывающих с одной стороны, эффект «расширения органов чувств» (по М. Маклюэну), с другой, тормозит формирование *компетенций созидательного, деятельного* участия зрителя, его органичной включенности в процессы социализации, познания картины мира.

Растущий потенциал Глобального Интернета и социальных сетей представляет угрозу для традиционных институций культуры. В этой связи новым научным направлений современных исследований является осмысление логики когнитивных процессов под воздействием новой цифровой среды. «Междисциплинарный подход позволяет понять и раскрыть типы культур, которые *схлестнулись*, но в ускользающей реальности все же продолжают функционируют то параллельно, то время от времени перетекая друг у друга»[2].

Принципиальным отличием турбулентного общества со смешанными технологиями, «ускользающей» методологией исследования является культурная среда, существенно меняющаяся под воздействием информационных потоков, которые порождают новые типы контента: *виртуальные туры, онлайн коллекции, оцифрованные книжные ресурсы* и т. д. Растущая актуальность проблем отвечает динамично растущей сложности культурных и информационных потребностей современных пользователей, задачам регулирования трансграничных потоков информации и данных, ответственности за создание, использование и распространение информации.

---

[1] *Вархотов Т. А*. Аудиовизуальные средства коммуникации в образовании: потенциал и ограничения // Кинообразование и медиапедагогика в отечественной и зарубежной системе образования: проблемы и перспективы развития / Сб. материалов и научных статей экспертного семинара. М.: ФИРО, 2018. С. 22.
URL: https://www.ranepa.ru/images/News/2018-12/26-12-2018-verkhotov.pdf

[2] *Шлыкова О.В*. Цифровое потребление культурного контента в условиях «новой нормы» дистанцированного мира // Вестник МГИК. 2020. № 5. С. 160–169. С. 169.

Период тотального погружения современного общества в цифровые, онлайн коммуникации в условиях пандемии Covid-19 особенно остро обнажил вынужденные тренды и новые культурные нормы.

Он выступил импульсом для беспрецедентных по своему масштабу изменений и неопределённостей, которые повально охватили все стороны жизни общества, продолжая корректировать систему связей культуры повседневности, деловых и политических практик. Достаточно устойчивая по своей природе сфера культуры и искусства оказалась обречённой на поиски адекватных *Времени* способов сокращения дистанции со своими зрителями – потребителями культурных ресурсов и услуг. Иными словами, «…самоизоляция стала неким концентратом, сформировавшим новую реальность бытия, направившую рефлексию масс в русло освоения инновационных технологий. Эти признаки проявились не только в росте потребления информации традиционных и новых видов медиа, но и в массовом освоении информационно-коммуникативных технологий, компьютерных программ, обеспечивающих как личностную, так и массовую коммуникацию»[1].

В этой связи активизировались и стремительно вмонтировались в реальную реальность он-лайновые кабинеты, технологии виртуальной, дополненной и смешанной реальности, платформенные решения, основанные на блокчейне, программы для онлайнового общения, проведения видеоконференций и учебных занятий, такие, как Zoom, Microsoft Teams и многие другие. Стала злободневной проблема, как связать «аналоговых» граждан с открытым правительством, с культурными услугами и ресурсами средствами цифровых технологий, платформ, онлайновых коммуникаций.

Потребление цифровой информации, по данным Mediascope, в первую неделю карантина значительно увеличилось. В крупных городах с населением более 100 тыс. человек наблюдается некий всплеск медиапотребления время обращения к новостным лентам, Интернет выросло на 73%[2]. Однако, если в первое время люди готовы были потреблять всю имеющуюся информацию в больших количествах (и независимо от источников), то в последующие этапы пандемийного периода пользователи научились отсеивать нужную информацию.

На Всероссийской он-лайн конференции «Адаптация учреждений культуры к работе в период пандемии. Возможности расширения их присутствия в онлайн-среде», в которой приняли участие более 136 экспертов: министры культуры и первые заместители министров Калужской, Московской, Мурманской, Пензенской, Свердловской областей, Ямало-Ненецкого округа,

---

[1] *Уразова С. Л.* Медиатизация как модус бытия в свете самоизоляции // Вестник ВГИК. 2020. Т. 12. № 2 (44). – С.142–151. С. 144.

[2] *Ачкасова К.* Об изменениях медиапотребления на Digital Brand Day 2020. URL: https://mediascope.net/news/1177564/

Республики Бурятия, Республики Саха (Якутия), а также начальники управлений и департаментов культуры, зам. глав городов, руководителей учреждений культуры и ведущих специалистов почти из двадцати регионов России, в том числе городов ЗАТО и присутствия Госкорпорации «Росатом», в ходе пятичасового обсуждения культурологическая оценка «вызовов» современного мира, были «высвечены» нормативно-правовые барьеры, особенно ощутимые в период пандемии Covid-19, организационно-технологические проблемы учреждений культуры регионов в форсмажорных обстоятельствах и стресса, обобщены первые действенные шаги и выходы из тупиков, онлайн-взаимодействия учреждений культуры с аудиторией на начальном этапе самоизоляции.

Отмечено, что именно учреждения культуры, выполняя свою высокую гуманистическую миссию, в чрезвычайно сложных обстоятельствах проявили свою мобильность в создании и разработке цифровых ресурсов культуры, их продвижении в дистанционном режиме[1].

Каждая сфера культуры, искусства, досуга и развлечений в поисках способов выживания начала с инвентаризации своих ресурсов, оптимизации деятельности и выявления резервов для другого, ранее малоизвестного формата взаимодействия.

Среди таких форм можно назвать онлайн-интервью с актёрами, прямой эфир в «сторис» с подключениями коллег, заготовленными и онлайн вопросами в чате, доступ к архивам спектаклей прошлых лет на сайтах театров, видеовоспоминания, онлайновые концерты, литературные чтения на удаленке и т.п. Онлайн кинотеатры стали лидерами в сфере развлечений и досуга. Российские зрители в период самоизоляции привыкли к легальному просмотру кино и сериалов, предоставленных бесплатно в сети, различным лекциям и мастер-классам, тем более что доступ к ресурсам был простимулирован многочисленными промоакциями онлайн-кинотеатров и тем, что на интернет-платформах появилось огромное количество высококачественных онлайн трансляций, оригинальные шоу, дополняющих продукцию официального телевидения. Например, сатирический «Последний министр» на «Кинопоиске HD» или откровенный разговор о жизни в провинции «Чики» на more.tv. На трансляции кинокартин сразу в сети решились и российские

---

1 Онлайн-конференция с руководителями департаментов культуры городов Росатома «Адаптация учреждений культуры к работе в период пандемии. Возможности расширения их присутствия в онлайн-среде» 17.04.2020 Инициирован лабораторией «Территория культуры» Госкорпорации Росатом. URL: https://www.youtube.com/ watch?v=pmDjvkgieH4
Онлайн-конференция с руководителями учреждений культуры и образования «Адаптация учреждений культуры к работе в период пандемии. Возможности расширения их присутствия в онлайн-среде» 21.04.2020. URL: https://www.youtube.com/watch?v=m_YtO4yw7nc

производители, несмотря на традиционно «токсичное» отношение к онлайновым показам из-за пиратства.

Первым разрушительным действием для кинематографистов стали отмены весенних фестивалей – South by Southwest в США, Каннского фестиваля во Франции и многих других. В истории Каннского фестиваля были перерывы, связанные с военными событиями, трудностями политического и экономического характера (намеченный на 1939 г. фестиваль не состоялся из-за начала Второй мировой войны, 1968 г. – общенациональных забастовок, которые парализовали французскую экономику), но в 2020 году глобальное распространение COVID-19 нанесло удар всей системе социальных коммуникаций. Масштабы потерь трудно измерить и прогнозировать в ближайшей перспективе.

По расчетам экспертов, только киноиндустрии на начало марта 2020 г. кризис должен был обойтись в 5 млрд. долларов, но совокупный оббьем потерь для кинотеатральной индустрии приближается к 40 млрд[1]. И если в Ухане 2019 году за 20 новогодних дней китайские кинотеатры заработали 1,5 миллиарда долларов, то в 2020-м прибыль составила всего 3,9 миллиона[2]. Примерно аналогичные потери и в других странах – в Италии, в Испании, затем на Ближнем Востоке.

В целом же, по оценкам ЮНЕСКО, капитализация мировой культуры составляет 2,25 трлн долларов США. Всего в отрасли занято почти 30 млн человек, которые предпринимали самые различные меры в разных странах, чтобы поддержать эту сферу экономики и население в период эпидемии[3].

Закрытие кинотеатров способствовало выходу фильмов на стриминговых платформах и сервисах видео по запросу. Студия Universal сделала возможным домашний просмотр лент «Человек-невидимка», «Охота» и «Эмма», когда они ещё шли в пока работающих кинотеатрах, а комедию Джадда Апатоу «Король Стейтен-Айленда» сразу выпустила онлайн. Этому примеру последовали и многие независимые студии. На выпуск картин сразу в сети решились и российские производители, несмотря на традиционно «токсичное» отношение к онлайновым показам из-за пиратства. Самые упорные любители большого экрана, оказавшись в изоляции, открыли для себя неиссякаемые запасы контента, которые предоставили крупные компании.

---

[1] *Березин О*. Четверть кинотеатров не переживут кризис.
URL: https://www.kommersant.ru/doc/4316366

[2] Seth Radnika. Как эпидемия коронавируса повлияет на будущее киноиндустрии.
URL: https://www.vogue.ru/lifestyle/kak-epidemiya-koronavirusa-povliyaet-na-budushee-kinoindustrii

[3] Культура в условиях пандемии Covid-19: Дайджест подготовлен Департаментом международного и регионального сотрудничества. М.: Счётная палата РФ, 2020. 49 с.

Таким образом, пандемия простимулировала дальнейшее укрепление позиций стриминговых платформ в современной киноиндустрии, а также в практике музеев, галерей и театров.

Широко открыли свои виртуальные двери библиотеки. Три четверти национальных библиотек в мире обновили свои цифровые сервисы. Государственная библиотека Нового Южного Уэльса провела опрос публичных библиотек штата относительно их онлайн-активности во время карантина, отметив, что доля библиотек, предлагающих онлайн-курсы программирования, возросла с 12% до 86%. Доступ к оцифрованным книгам и виртуальным выставка предоставили библиотеки Франции, Испании и др. стран. В регионах России, как показывает опрос руководителей учреждений культуры, спрос на электронные ресурсы вырос в первые недели Пандемии на 100–120 %[1].

В период пандемии библиотеки (а в федеральных и региональных библиотеках сорока четырёх субъектов России имеются электронные каталоги на собственные фонды) предоставляли зарегистрированным читателям право удалённого доступа ко всем документам из собственной электронной библиотеки, другие строго соблюдали авторское право. Бесплатный доступ к документам Национальной электронной библиотеки получили пользователи портала «Госуслуги». Нельзя не отметить. что в период Пандемии именно библиотеки, которые, имея опыт цифровизации, представили свои ресурсы и услуги, первыми отреагировали на информационные потребности населения.

С конца марта 2020 года народ, сидящий в изоляции, массово обратился к художественному наследию. Французский музей Лувр, который является наиболее посещаемым в мире (до 10 млн посетителей в год, рекордная цифра 2018 г.), благодаря проведению онлайн-выставок столкнулся с четырёхкратным увеличением онлайн-подключений, число которых возросло до 400 тысяч в день[2]. В то время как Государственный музей изобразительных искусств имени А. С. Пушкина зафиксировал увеличение посетителей на главной странице сайта на 65 %, а длительность посещений – на 38 %. Только за первый карантинный месяц обращение к виртуальным турам музея составило 1521 % в сопоставлении допандемийным периодом[3].

Флешмоб #tussenkunstenquarantaine, который был инициирован в карантинном марте Музеем Гетти (Калифорния), открыл для публики новый формат выставочной деятельности, связанной с воссозданием известных

[1] COVID-19 и глобальная библиотечная сфера. URL. https://www.ifla.org/node/93042

[2] Как коронавирус меняет сферу культуры: балет онлайн и аплодисменты миллионов невидимых зрителей. URL: https://ach.gov.ru/news/kak-koronavirus-menyaet-sferu-kultury-balet-onlayn-i-aplodismenty-millionov-nevidimykh-zriteley

[3] Культура в условиях пандемии Covid-19: Дайджест подготовлен Департаментом международного и регионального сотрудничества. М.: Счётная палата РФ, 2020. 49 с. С. 28.

картин на основе использования доступных дома предметов. Эта акция захватила многие страны, в том числе и Россию. Отметим, что в этой связи обострилась тема, связанная с построением целостной и, вместе с тем, многоаспектной системы показателей–индикаторов, отражающей реальное состояние дел в области цифрового потребления ресурсов культуры, которые в том числе позволят выявить уязвимые маркетинговые стратегии, открыть новые горизонты продвижения востребованых форм культурно-досуговой деятельности и социального взаимодействия.

Вынужденная изоляция доказала и то, что предлагаемые в онлайн культурные ресурсы и услуги вполне можно создавать без сложных логистических процессов и многочисленной команды. Проекты, транслируемые на карантине при помощи Zoom и мобильных камер, вышли далеко за пределы географических границ и стен привычных учреждений. Это касается не только мегаполисных проектов, но небольших и даже закрытых городов.

Так, за восемь дней карантина в г. Новоуральске Свердловской области состоялось 949 мероприятий с охватом посетителей в 320 032 человек[1].

Запущенный новоуральцами проект «Культурный Новоуральск» в режиме нон-стоп (в котором утром зарядка, а на ночь сказка с актёрами из театра «в домашних тапочках» и многие другие инновации) доказал, что можно за один день выполнить норму годового муниципального задания и создать в городе атмосферу эмоционального заряда и информационного наслаждения.

Пандемия заметно простимулировала дальнейшее укрепление позиций *стриминговых платформ* в современной арт-индустрии. С развитием нового этапа цифрового потребления культурных ресурсов и услуг музеям, галереям, экспозиционным центрам, научным лабораториям цифровой гуманитаристики приходится разрабатывать стратегии привлечения и сохранения аудитории в условиях неопределенности, стремительно развивающих новые форматы досуговых и творческих институций. Учреждения столкнулись с проблемой повышенных ожиданий и усложняющихся информационных капризов все более технически подкованной публики и снижающейся способностью осваивать подлинные ценности из-за информационного перенасыщения среды.

Коммуникационные смыслы культурных практик, их ценностно- смысловая нагрузка актуализировала проблему формирования медиаграмотности и цифровых компетенций – как у специалистов сферы культуры, соз-

---

[1] Программа «Культурный акцент» Новоуральской вещательной компании от 16 апреля 2020 г. URL: https://www.youtube.com/watch?v=VHOBS3Wr0J0

дающих и транслирующихновые форматы взаимодействия, так и у пользователей культурных ресурсов и сервисов.

Как показывают результаты исследований, проведенных Аналитическим центром НАФИ, каждый третий россиянин на самоизоляции посвятил свободное время образованию или саморазвитию, Больше других обучались молодые люди в возрасте от 18 до 24 лет (59 % против 36 % в допандемийный период в среднем по стране). При этом акцент был сделан на освоение или повышение цифровых компетенций (отдельных платформ, образовательных онлайн сервисов, программ по созданию уникального контента и др.)[1].

Всё это позволяет экспертам полагать, что корректна широкая трактовка феномена цифровой культуры, согласно которой – это качественно новая социально-антропологическая реальность, являющая собой нечто большее, чем инструментальное использование технических возможностей: принципиально иная цифровая сфера социокультурной деятельности человека или, другими словами, *культурная реальность цифровой среды*, обрастающей новыми формами коммуникативного воздействия на человека.

Понимание цифровой культуры как цифровой сферы коммуникаций, системы отношений предполагает не столько опору на применение новых технологий, сколько запуск новых возможностей моделей государственного управления, включая трансформации социальных отношений, системы ценностей, норм, стереотипов поведения. Нельзя не отметить, что технологические знания и цифровые компетенции составляют существенную часть культуры, встраиваются в её новые ритуалы и нормы.

Некоторые исследователи рассматривают цифровизацию как драйвер новых парадигм, концепций и подходов к государственному управлению, основанного на ней процессов и функции трансформирующегося государственного управления, где степень влияния граждан на принятие решений посредством цифровых технологии и цифровизации, нацеленных на упрощение организационных структур, экономию ресурсов. С развитием цифровизации связывают появление цифровой культуры как культуры «гибкого», *смарт управления* с элементами обратной связи, которая даёт возможность повышения его результативности и действенности.

Цифровая цивилизация порождает *цифровое государство* с его развёрнутой системой электронных услуг. Главным направлением в реформе государственного управления становится построение государства как платформы, интегрированной единой цифровой системы управления,

[1] Новая нормальность. Образ жизни, рынки, инфраструктура и коммуникации после пандемии: Аналитический отчет / Авт. Т. А. Аймалетдинов, И. А. Гильдебрандт, Е. Н. Никишова, Д. С. Рассадина. М.: Изд-во НАФИ, 2020. 73 с. С. 53.

принципиально новой модели предоставления справочных и коммуникационных услуг, прежде всего, информационных благ. Как известно, *информационное благо* не существует и не может быть потреблено вне определённого локального контекста. К таким благам относятся знания и опыт конкретного человека, создаваемые информационные продукты. Информационное благо не уничтожается при потреблении, напротив, всё интенсивнее используется, при этом ценность его не истощается, а увеличивается. Для научной и прикладной информации это увеличение ценности проявляется в расширении и углублении информации и знаний, для объектов культуры – в разнообразии интерпретаций и смыслов, связываемых с данным благом.

Построение информационных пространства и общества невозможно без создания в регионах инфраструктуры, ключевым элементом которой являются информационные ресурсы и учреждения, обеспечивающие их хранение, трансляцию и предоставление пользователям.

Стимулируя появление новых технологий, привлекательность инвестиций в культуре и искусство, человеческий капитал в виде приобретённых качеств, знаний и информации, образованности и квалификации кадров выступает эффективным фактором устойчивого развития страны, её успешного экономического роста и процветания. При этом *компетенции* становятся стратегическим ресурсом, ориентированным на удовлетворение возрастающих культурных потребностей и творческую реализацию человека в различных видах деятельности (научной, образовательной, производственной, профессиональной, досуговой и пр.).

Онлановые коммуникации в сфере культуры стали одним из основных трендов периода пандемии Covid-19. Библиотеки, музеи, театры, кино проявили высокий уровень мобильности в кризисных условиях и удержали своих пользователей, расширив границы распространения своих сервисов за счет онлайновых коммуникаций, формирования нового контента, актуального потребностям Времени. Помимо заметного тренда к получению новых знаний и навыков овладения цифровыми компетенциями, пользователи стали осваивать способы выживания и эффективной адаптации к реалиям.

Следует отметить, что одним из первых научных ивентов периода жёсткого карантина, стал «Круглый стол в квадратном формате: Искусство в заTOUCHении», проведённый командой нашего проекта «Архитектоника современного искусства» 14 мая 2020 года[1].

[1] Отчёт о конференции. URL: https://vk.com/vaganovaacademy?w=wall-83893407_16696

В рамках мультиплатформенного проекта «АРХИТЕКТОНИКА СОВРЕМЕННОГО ИСКУССТВА»

$\sqrt{\pi}$

Круглый стол в Квадратном формате

«КВАДРАТУРА КРУГА: искусство в заTOUCHении»

$r = 1$

14 мая
14:00

Автор проекта / модератор
ЕЛЕНА ЭДУАРДОВНА ДРОБЫШЕВА, доктор философских наук

2.2. ВИРУС КАК МЕТАФОРА И КАК СИМПТОМ ГЛОБАЛЬНОГО КРИЗИСА ХУДОЖЕСТВЕННОЙ КУЛЬТУРЫ

Сегодня, когда мы столкнулись с феноменом вируса, мы можем говорить о нём в самом широком контексте, представляя это явление в широкомасштабном качестве, для того, чтобы охватить художественную картину, подвергшуюся атаке всевозможных вирусных влияний. «Пандемия, как утверждает философ Михаил Эпштейн, – это новый, уникальный исторический опыт, когда человечество впервые осознаёт себя не абстрактным понятием, а целостным живым организмом, который отчаянно борется с нашествием микроорганизмов»[1].

«Вирус» переводится с латыни как «яд». Однако, несмотря на возникающие у нас мрачные ассоциации, вирусы – это не только инфекционные, но и *эстетические агенты*. Существует также и такое понятие как *медиави́рус* – термин, введённый американским специалистом в области средств массовой коммуникации Дугласом Рашкоффом для обозначения медиасобытий (где медиа – средства коммуникации), вызывающие прямо или косвенно определённые изменения в жизни общества.

Вирус как стратегия

В своей книге «Media Virus! Hidden Agendas in Popular Culture»[2] (1994, – «Медиавирус. Тайные послания в популярной культуре», 2003)[3]Дуглас Рашкофф на различных примерах описывает, как манипулируют общественным мнением, продвигая интересы мира крупных корпораций. Так, существующие на средства рекламодателей, средства массовой коммуникации навязывают обществу консюмеризм и потребительские ценности. Поколение X, которое выросло в современном информационном пространстве в режиме медиа на основе всевозможных приёмов нейролингвистического программирования и создания различных «медиа-диверсий» проецирует упрощённую модель современного мира.

Медиавирусы – это распространяющиеся по инфосфере мемы и мемокомплексы, изменяющие восприятие локальных и глобальных событий. Научная дисциплина, изучающая вирусные и менее влиятельные мемы, называется меметика, плодами которой и пользовался Дуглас Рашкофф для

---

[1] *Эпштейн М. Н.* Новый антропогенез. Михаил Эпштейн – о природе человека. URL: https://www.svoboda.org/a/30595563.html

[2] *Rushkoff D.* Media Virus! Hidden Agendas in Popular Culture New York: Ballantine Books ed. 7th Printing edition, 1996. 368 p.

[3] *Рашкоф Д.* Медиавирус! Как поп-культура тайно воздействует на ваше сознание / Пер. с англ. Д. Борисова. М.: Ультра.Культура, 2003. 368 с.

формирования концепции «медиавируса». По принципу вируса действует и глобальная сеть Интернет: новые способы коммуникации сыграли большую роль в расширении зоны охвата и в частности, распространения вирусной информации. Блоги и социальные медиа как площадки, дающие массе людей возможность поделиться идеями, сыграли в этой экспансии далеко не последнюю роль. Для использования биологической терминологии при описании процесса коммуникации основанием служит схожесть распространения вирусов в природе и в массовой коммуникации в обществе. *Информация* становится *вирусной* тогда, когда процесс её распространения начинает подчиняться биологическим законам.

Современная постмодернистская *глобализация художественного мира* – это не столько коллажность и цитатность мышления, крушение существовавших культурных иерархий, это и не только моральный и эстетический релятивизм, отказ от какой бы то ни было ответственности: скорее всё это – равномерное распределение ответственности, действующее по принципу *пиринговых сетей*, то есть основывающихся на равноправии участников. Каждый из художников имеет право на свою творческую репрезентацию и только он сам несёт ответственность за предлагаемый контент. Особенность фазы Web 2.0 – это принцип привлечения пользователей к наполнению и многократной выверке информационного материала. Сеть становится составной частью сферы искусства, а художник сегодня сосредоточен на Сети как на инструменте тиражирования и самопрезентации. Особенно актуальным это становится сейчас, когда саморепрезентация через глобальную Сеть является единственно возможным инструментом работы.

Известна прямая зависимость между социальными сетями и нарциссизмом. Простой пример – сеть Instagram, пользователи которой бесконечно совершают акты самолюбования, выкладывая как свои фотографии, так и фото, документирующие их жизнь: снимки блюд из ресторанов, и т. д. Таким образом, социальные сети всячески способствуют подобному «самопиару», а пользователи – авторы контента – стремятся придать особую важность своему статусу и образу жизни. Принцип распространения информации в социальных сетях подобен вирусу, поражающему всех фолловеров субъекта. И это тот самый медиавирус, о котором писал Дуглас Рашкофф.

Вирус как инструмент репродуцирования

Одним из самых катастрофических последствий для современной культуры, движимой инструментами репродуцирования, сегодня становится утрата ауры. Аура – один из концептов – Вальтера Беньямина, в теории медиа остаётся основополагающим аргументом в пользу того, что фотография и другие *репродуктивные* средства массовой информации оказываются разрушительными. Беньямин утверждал, что «изменения в способах воспри-

ятия, свидетелями которых мы являемся, могут быть поняты как распад ауры»[1]. В процессе «распада» основополагающими и взаимопротиворечащими друг другу характеристиками выступают отношения близости и удалённости: иллюстрируя предлагаемое для *исторических* через *природные объекты*, Беньямин определяет ауру, как уникальное ощущение *дали*, как бы близок при этом предмет ни был[2]. Эта своеобразная оптика претерпевает глобальную трансформацию. Так в современной цифровой культуре мы наблюдаем обратный процесс: предмет оказывает близким, как бы далёк он ни был, и аура при этом исчезает, как и свойства уникальности всего природного и живого, неповторимого.

При этом, как утверждают в своем культовом труде «Диалектика просвещения Адорно и Хоркхаймер: «…дешевизной серийных de luxe-продуктов и её комплементом, универсальным надувательством, прокладывается путь изменениям в самом товарном характере искусства. Новым является не этот характер: лишь в том, что сегодня он открыто и намеренно признаётся, и в том, что искусство отрекается от своей собственной автономии, гордо встаёт в ряды товаров массового потребления, состоит прелесть новизны»[3]. Стратегия Беньямина сегодня не может восприниматься прямолинейно. Аура в его понимании – это существующее расстояние между человеком и предметом искусства, а уникальность, сокрыта в изначальной сакральности, в соответствии с которой произведение создается.

Что же сегодня составляет понятие *сакральности* и как не утратить окончательно ауру в ситуации изменения дистанции в постдиджитальную эпоху? Очевидно, что «дистанция», которая создаёт сегодня парадокс *близкого* и *далёкого* – как во взаимодополняющем, так и как во взаимоисключающем качестве, должна быть переформатирована в *область оптического бессознательного*. Отстранённость от личности автора, обозначенная еще Роланом Бартом как символическая «Смерть автора», и одновременно доступность того, что некогда было интеллектуальной собственностью правообладателя, но по тем или иным причинам её утратило, разошедшись по различным источникам информации как вирус, в Интернет-пространстве порождает различные феномены, подобные идее «культурного супермаркета», в котором можно выбрать любой фрагмент и моментально его присвоить.

В своём выступлении в Дармштадте в 1990 году австрийский композитор Бернхард Ланг отчаянно выступает против унифицированности так на-

---

[1] *Беньямин В.* Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости// В. Беньямин Судьба и характер: эссе СПб.: Азбука-Аттикус, 2019. 448 с. С. 292.

[2] Там же.

[3] *Хоркхаймер М., Адорно Т. В.* Диалектика просвещения. Философские фрагменты. М.-СПб.: «Медиум»; «Ювента», 1997. С. 4.

зываемого «музыкального супермаркета», где можно покупать, собирать, моделировать стили, не имея возможности перенести при этом глубину содержания[1]. «Мир как супермаркет» Мишеля Уэльбека[2] поясняет и структурирует его же романы, где «логика супермаркета предусматривает распыление желаний; человек супермаркета органически не может быть человеком единой воли, единого желания». Так как рынок взял на себя управление стилистическими идиомами в качестве брендов, а также с новыми возможностями доступа к архивам с помощью потокового сжатия через Интернет, в середине девяностых гожов XX века произошёл своего рода стилистический взрыв.

Как в «Новой музыке», так и в поп-музыке всё, что когда-либо создавалось человеком, стало доступным для массовой аудитории и для отдельного артиста. Молодой композитор теперь мог создавать произведения, просто собирая доступные образцы из уже открытого архива, супермаркета. В музыке Техно внезапно личность исполнителя / композитора стала исчезать, становилась заменяемой. Таким образом, не было никаких ограничений экспериментов. Выборка сама по себе стала проблемой, вызванной новыми технологиями и доступностью гигантского архива компьютерной памяти для отдельных пользователей. Это дало начало постмодернистскому способу перечитывания существующих текстур, через воссоздание их заново путём повторного смешивания уже существующих в этом поле стилистических элементов. Возникновение DJ культуры было главным образом основано на многократной стилистической переработке существующего архива.

Очевидно, что *музыкальный минимализм*, который заимствует технические принципы *аддиции и аугментации* из области современных аудиотехнологий, в своей тотальной повторяемости оказывается аналогичен идее вирусного распространения. Минимализм – это эстетика, которая намеренно и строго ограничивает доступные для вирусного репродуцирования материалы и ресурсы, которые использует композитор. Он фокусируется на мелких деталях структуры и затем максимально увеличивает и распространяет их с вирусной скоростью, чтобы создать музыкальную композицию, в которой время «выходит из берегов» и перестает быть линейным, оно становится бесконечной замкнутой «Лентой Мёбиуса», в которой нет ни начала, ни окончания, ни развития. Важен сам процесс – повторение паттернов, которое заставляет нас постоянно менять фокус восприятия одного и того же.

---

[1] *Lang B*. The return of ptolemy: the discworld**:** cycling re-cycling // Bernhard. Langpersonal website.URL: http://members.chello.at/bernhard.lang/publikationen/cycling_recycl.htm
[2] *Уэльбек М*. Мир как супермаркет. М.: Ад Маргинем ПРЕСС, 1998. 160 с.

Вирус как метафора: всеобщая упорядоченность против хаоса

Пандемия коронавируса, даже при всей своей расплывчатой перспективе возможного исхода, кажется неким рубежным событием, сломавшим не только экономику, но в первую очередь глобально трансформировавшим культуру.

Никакое сравнение пандемии коронавируса не является вполне уместным, отчасти потому, что ни одна катастрофа, остановившая мир в последнее время, не была такой тихой. Терроризм, войны, ураганы и землетрясения создают чрезмерный визуальный хаос. Между тем вирус нельзя увидеть, а созданный им кризис ужасающим образом привёл мир в состояние упорядоченности. Точно так же, как каждая новая жертва в подсчёте уровня смертности представляет собой вычитание из человеческого целого, внутреннее и визуальное воздействие пандемии усиливается зияющей пустотой. Улицы очищены от суеты. Маски заменяют пустотой человеческое лицо. Защитное снаряжение превращает медицинские бригады во взаимозаменяемые обезличенные структуры.

Другой эстетической особенностью пандемии является *паттерн*. С поразительной быстротой и последовательностью социальное дистанцирование усмирило энтропию цивилизации. Очереди в немногих открытых социальных учреждениях, и неважно, магазины это или музеи, выстраиваются через равные промежутки, с метками – решётками, приклеенными к полу через каждые полтора метра личного пространства, отведенного субъекту. В Zoom все возможное разнообразие сведено к 2-мерному изображению и нарезано на квадраты. На всех уровнях пандемия была *привязана к сетке*, в неё добавлена строжайшая симметрия и увеличена разница. Минимализм недавно стал супер-мейнстримом последних десятилетий. Трудно представить себе, что больничный порядок и тишина сами по себе являются ценностями, облагораживающими жизнь. Сегодня мы стали свидетелями того, как улицы внезапно опустели, а прежний шум переместился во внутреннее пространство домов и квартир.

Бернхард Ланг и его постдижитальный минимализм

Композиционный процесс можно понимать, как медитацию в движении – утверждает Ланг[1]. Музыкальный объект создаётся в пуантилистической манере, так как он обретает форму только посредством различных дериваций и их повторений. Таким образом, объект образует *набор повторений* и сам является *объектом повторений*. В композиционных методах Ланга имеет место как приближение к объекту, так и его существенная

[1] *Lang B.* Bernhard Lang. Personal website. URL: https://bernhardlang.at/werkbeschreib/dw2.pdf.

проработка посредством преобразований в петлях[1]. Ланг не использует простые образцы, из которых получены повторения, но при этом объекты обладают достаточной степенью сложности. И в этом состоит существенное отличие от минимализма, который использует повторение небольших ритмических или мелодических моделей – паттернов. Ланг заменяет механическое повторение, которое он рассматривает как «мёртвое повторение» – «живым повторением». Повторение характеризуется нарастающей напряжённостью, а не созерцанием. Речь идёт о том, чтобы почувствовать возможную эстетику петель – *Loop Aesthetic*, которая возникает в результате свободного движения между механическими повторениями и дифференцированными, прерывистыми и смещёнными скретч-петлями.

В ноябре 2020 года на фестивале *musica viva* Баварского радио состоялась мировая премьера скрипичного концерта Бернхарда Ланга Monadologie XXXIX.2 Redux. Чтобы сделать это мероприятие возможным в свете современной ситуации социального дистанцирования, Бернхард Ланг создал в кротчайшие сроки сокращённую версию законченного концерта. Это сочинение также продолжает серию «Монадологии» и снова пытается осветить исторический материал через клеточные процессы. Это означает, что небольшие «ячейки» мотивов или тактовые секции фокусируются через петли, в которых в качестве исходного материала используются серии «музыкальных клеток» – фрагментов различных скрипичных концертов от Баха до Лигети.

Концепция «клеточной композиции» – Монадологии Б. Ланга прорастает из философских корней трактата «Монадологии» – учения о монадах Готфрида Лейбница. Этот философский корень стал источником вдохновения для появления мегациклов композитора под названиями *Monadologies* (Монадологии). Центральный аргумент в теории Лейбница – всё сущее состоит из монад (μονάς – единица (*др. греч.*), простая сущность) – простых субстанций, не имеющих частей. Эта теория находит своё отражение в музыке Ланга, где материал из коротких фрагментов уже существующей музыки рассматривается как монада (клетка). Центральным аргументом теории Лейбница становится то, что весь космос состоит из группы дискретных объектов или монад, форма идентичности, которых являет собой целостный процесс проявления причинно-следственных связей.

Рационализм Лейбница оказался близким мировоззрению Ланга. Используя короткие фрагменты ранее существовавшей музыки в качестве отправной точки к созданию новой композиции из звуковых петель, Ланг стремился к шёнбергианскому единству, проявившемуся в идее серии. «Для меня, как наследника школы Шёнберга, утверждает Ланг, повторение долгое

[1] Там же.

время было под запретом, я стремился достичь в своей музыке непрерывного обновления и ничего не говорить дважды»[1].

Энтропия шума против минимализма молчания

Австрийский композитор Петер Аблингер в своем творчестве применяет все возможные элементы шума в качестве полноправного звукового материала. Основополагающим фактором становится свершившийся переворот в системе отношений между восприятием и шумовым объектом, который в данном случае предстает в качестве гармонического – музыкального – звучания. Известный французский социолог и философ Жак Аттали в известной книге 1977 года «Шум: политэкономия музыки» выстраивает целостную систему соотношений между музыкой – органическим звучанием и шумом, как «чужеродным», в качестве основополагающей логики развития человеческой культуры, где история человечества, предстает в ракурсе борьбы между музыкой, как порядком и шумом как отсутствием порядка[2].

Аттали еще в 1977 году утверждал, что «начиная с XVIII века ритуализированная принадлежность стала скорее репрезентацией, в которой музыкант – производитель и продавец знаков, внешне хотя и свободный, однако, но на самом деле манипулируем потребителями и заказчиками». «В репрезентации между музыкантами и публикой была пропасть; на концертах буржуазии царила идеальная тишина ... Теперь же ловушка закрылась: тишина, приветствующая музыкантов, была тем, что создавало музыку и давало ей автономное существование и иную реальность»[3]. Сегодня музыкант перестал быть продавцом унифицированных знаков, каждый композитор сегодня – скорее изобретатель своей собственной знаковой системы, и если что и подлежит товарным отношениям, так это *концепция*.

При этом, концепция может предлагать слушателю и то, что услышать в принципе невозможно. Такого рода слушательский опыт предлагает Аблингер. Он создаёт музыку, которую никто не слышит, и только импульсы нашего сознания заставляют её «звучать». На физическом уровне мы ощущаем лишь вибрации, и это гораздо более сильное ощущение волн и движения воздуха, чем наше обычное «слуховое» представление, в котором волны только что прекратились и превратили «звук» в «отзвук». Так, когда мы слышим морские волны, мы слышим не их самих, а частоту, с которой одна

---

[1] *Lang B.* Cuts'n Beats: a Lensmans. View Notes on the Movies of Martin Arnold. [Bernhard-Lang personal website].
URL: http://members.chello.at/bernhard.lang/publikationen/CutsAndBeatsNotesonMartinArnold.pdf
[2] *Attali J.* Noise The Political Economy of Music. University of Minnesota Press / Minneapolis, London:1985. 190 p. P. 46.
[3] Там же.

волна следует за другой. Где бы мы ни слышали «тоны» и «звуки», наш мозг отделён от единственного, того, что действительно происходит в природе и вне нас.

Мир звуков, их систематизация и упорядоченность, которую мы и называем «музыкой», одновременно с этим уникальным достижением эволюции и культуры заставляет нас заплатить высокую цену: мы на самом деле больше не замечаем того, что происходит вне нас. Мы слышим только себя. Все, что мы ощущаем – работа нашего мозга. Это предел, из которого нас пытается вывести в запредельное пространство Аблингер. Неслышная музыкальная пьеса для несуществующего дворца – это «музыка отсутствия». Музыкальное произведение для нечеловеческого восприятия, музыка, которая полностью игнорирует шаблоны: для собак, летучих мышей, слонов, китов и новорожденных. Восемь различных звуковых позиций, которые расположены в соответствии с восемью этапами жизни, в порядке: примерно 10, 20, 30 ... и до возраста примерно 80 лет. Звуки состоят из канона восходящих шкал, располагающихся на слуховом пороге и над ним, то есть образуют ультразвуковое поле, а в другой шкале – спускаются в инфразвуковое поле, погружаясь в глубины звука, где тон растворяется в отдельных звуковых волнах. Мы не можем слышать последние, мы можем только чувствовать их: даже эта часть музыки остается для нас неразборчивой, пока мы не сядем на скамью над одним из положений громкоговорителей. Органы чувств для «услышанной» таким образом музыки больше не будут нашими ушами. Напротив, более высокий слуховой порог значительно варьируется в зависимости от возраста. Хотя даже самые молодые не смогут слышать всё, лишь отдельные места, где исчезает восходящая шкала, там располагается их собственный личный слуховой порог – где все прекращается[1].

Основа творческого метода Аблингера – это всестороннее взаимодействие различных шумов с пространственной структурой, спектральным моделированием / транскрипцией и с самим восприятием звука. Будучи автором оркестровых сочинений, опер, наряду с разного рода инсталляциями, в ряде случаев имеющими отношение в большей степени к саунд-арту, чем к академической новой музыке, в каждом новом произведении он переворачивает слушательские стереотипы и стремится к обновлению восприятия. В основе его метода лежит исследование различий между реальностью и нашим восприятием звука как зеркала этой реальности. Слушание шумов, определяемое композитором как *Rauschen* (шум – *нем.*), для Аблингера становится творческой доминантой не только в его композиторских, но и в

---

[1] *Ablinger P.* Cézanne and Music (script for a lecture given by Peter Ablinger in 2013. A version of the German original was published in MusikTexte 140 (February 2014) [Peter Ablinger composer's website]. URL: http://earwaveevent.org/article/cezanne-and-music

теоретических работах. Работа Аблингера с *шумом / rauschen* многогранна: в значительной степени, это обусловлено самим материалом, несущим в себе множество различных звуковых данных.

Музыка у Аблингера действует как «наблюдатель» и «анализатор реальности»[1]. И именно границы этого сближения позволяют нам разглядеть что-либо непосредственно через инструмент наблюдения. Таким образом, музыка, созданная современной аудио-культурой, становится метафорой *вос*-приятия. *Восприятие*, которое никак не может соответствовать воспринимаемому объекту, тем более может показать нам свои границы и создать иллюзию этой новой звуковой реальности. Музыка и восприятие, как полагает композитор, находятся в состоянии конкуренции, возможно, даже взаимоисключающей, так как музыка функционирует только за счёт исключения реальности из окружающей среды[2]. Показательно, что Аблингер всегда был особенно заинтересован в чувственном опыте. «Слушание не имеет ничего общего с внешним миром, который мы получаем пассивно. Скорее, слушание – это творческая деятельность, которая формирует то, что мы слышим и как мы слышим»[3].

Для композитора самой большой проблемой стала именно *тишина*, пришедшая в период пандемии на смену уличному шуму. Аблингер на своей веб-странице опубликовал текст, в котором описывает новую звуковую ситуацию, связанную с наступлением пандемического локдауна (*англ.* lockdown): «Ни единой ноты, ни одного звука, разве что, тихое жужжание какого-нибудь вентилятора. Гул, как в деревне: одинокий гул в 100 герц – частота тока. Корневая нота – тишина. Никогда за 38 лет Берлин не был таким тихим и спокойным, как сейчас: каждый день, когда выкуриваю свою прощальную сигарету на балконе. Разница колоссальна: вряд ли найдутся улицы, на которых постоянно и непрерывно ревёт транспорт. Больше не существует никакого континуума. Во всяком случае, на небольших улицах: проезжающий автомобиль теперь является редкостью. И в этих промежутках открывается акустическая перспектива и глубина пространства, которые, как предполагал Мюррей Шефер еще в 1970-х годах, пропала из звукового городского ландшафта раз и навсегда. Наступает возрождение акустико-городского пространства. Мы действительно должны это как-то отметить. (…) Я подумал, что мне следует пойти в те же места, те же углы

---

[1] *Ablinger P.* Interview mit Fragen des Komponisten Trond Olav Reinholdtsen, erschienen auf norwegisch in der Musikzeitschrift «Parergon» anläßlich des Festivals «Happy Days», Oslo, April 2005 [Peter Ablinger composer’s website]. URL: http://ablinger.mur.at/engl.html)

[2] Там же.

[3] *Ablinger P.* Interview mit Fragen des Komponisten Trond Olav Reinholdtsen, erschienen auf norwegisch in der Musikzeitschrift «Parergon» anläßlich des Festivals «Happy Days», Oslo, April 2005 [Peter Ablinger composer’s website]. URL: http://ablinger.mur.at/engl.html)

улиц и городские ситуации, где я сделал запись двадцать лет назад, и сделать там еще одну запись, желательно в тот же будний день и днём, для сравнения. Может быть, я так и сделаю, если больше ничего не придет в голову (…) В том, что появился коронавирус, нет никакого смысла, с этого момента всё только начинается…»[1].

В ситуации коронавирусного локдауна Аблингер создает цикл *Corona Suite,* который продолжает идею расширенных исследований. Отправной точкой пьесы под названием «Против природы» стала идея сотрудничества с флейтистом Эриком Дрешером. Основой послужил «саундскейп», так называемая полевая запись, сделанная на пруду с жабами в начале мая во время поездки в Бранденбург женой композитора Зигрид. Это была жаба определённого вида под названием «бомбина», точнее говоря, её «пение» и стало отправной точкой для всей пьесы и рабочим названием (по-немецки «Unken»). Звуково-ритмическая артикуляция и звуковая «гетерофония» выступили в роли структурного генератора всего, что за этим последовало. Далее эту запись Аблингер наложил на звук 1-футового регистра органных труб. В дополнение к идее этого полифонического наложения было ещё два основных предположения: с одной стороны, спектр флейты должен расширяться вверх и вниз (даже за пределы пикколо или басовой флейты). Для необходимой высоты использовались органные трубы, регистр в 1 фут больше не существующего органа, который – в зависимости от возраста –достигает предела ультразвука (самый высокий тон f6, приблизительно 11 кГц). С позиции глубины звука – самый низкий тон Cis, примерно 69 Гц). Итак, всего 7 1/2 октав – а в конечном счёте, это даже больше, чем симфонический оркестр. А затем другая звуковая гипотеза композитора, о чём он пишет в своем блоге: «Я хотел использовать метод, который также был мне незнаком. На этот раз я намеревался сначала не сочинять, а лишь затем записывать всё целиком, а сочинять посредством записи, чтобы процесс создания музыки был наподобие open air опытов. «Al fresco» ‒ это метафора создания композиции без записи, которая больше не разделяет произведение на нотацию и исполнение. Это термин, обозначает акт определения в момент реализации»[2].

Звуковые текстуры пения жабы Аблингеру напомнили о его пьесе 1980-х годов, созданной совместно с флейтистом Эриком Дрешером. Затем они записали текст – слово «Jetzt» («Сейчас»). Они сделали возникающие «паузы» между моментами «сейчас» четко различимыми. Композитор и исполнитель репетировали до тех пор, пока это не добились нужного эффекта,

---

[1] *Ablinger P.* Corona-blog 2020 URL: https://ablinger.mur.at/texte.html (дата обращения 10.12.2020)

[2] *Ablinger P.* Corona-blog 2020. URL: https://ablinger.mur.at/texte.html

а затем перевели это в пространство инструментальной игры. Речь шла о парадоксе «не поддающейся количественной оценке регулярности» в ритмических терминах, которая переросла из проекции ритма пения жаб в ритмический принцип всего сочинения. Вскоре стало ясно, что общая картина будет состоять из последовательности множества коротких (например, одноминутных) отдельных форм. Такие отдельные формы, индивиды или «Eingestalten» могут существовать изолированно или объединяться, образуя архитектонику более высокого уровня.

Затем – в середине основной фазы записи Аблингер открыл для себя книгу Лоррейн Дастон и Катарины Парк «Чудеса и порядок природы»[1], где авторы обсуждают концепцию природы и описывают, на что она способна в наших представлениях – и также за их пределами. Название, которое Аблингер позаимствовал из этой книги, направлено не против природы; оно направлено против нашей *концепции природы*. Это означает, что природа, частью которой мы все являемся, например, в отношении пьесы Аблингера – это запись пения жаб, которая является месседжем. Так *природа* становится *медиумом*. Это кардинально отличается от той концепции природы, в которой пытаются поддерживать категорическое отделение от всего технического, сфабрикованного и пытаются свести её к чему-то внешнему.

Аблингера, как сторонника экологического искусства, увлекает тишина в качестве идеи восстановления акустического пространства города, утраченного из-за агрессивного шума, в то время как, например, композитора – концептуалиста Йоханнеса Крайдлера привлекает концепция различных графических интерпретаций темы пандемического локдауна, представляемых им, в цикле пьес под названием *Музыка-19*.

Концептуализм Крайдлера

Основными принципами *неоконцептуализма* Крайдлера становятся идеи использования контекстуального потенциала существующих в ином контексте явлений. Приводя в качестве примера новый концептуальный подход к материалу, Крайдлер подчеркивает, что сегодня многие звуки обладают вполне устойчивыми значениями и историко-стилевой принадлежностью, которые не позволяют им выступать в новом качестве. Эволюционные возможности на параметрическом уровне оказываются минимальными, и инновационный потенциал сегодня скрыт в контекстуальных возможностях. Гигантский информационный поток, атакующий сознание современного человека делает невозможным длительное усваивание информации и требует принципиально иного подхода к восприятию. Принцип «окон»,

[1] Там же.

предлагаемый в массово используемой операционной системе Windows, позволяет переключаться от одного источника информации к другому через клик по соответствующей иконке с логотипом. Он действует аналогично когнитивным процессам коротких схем памяти. В этом же ключе он создает свой цикл концептуальных пьес под названием *Музыка-19*.

Музыка-19 – это серия графических партитур для музыкальных интерпретаций. Этот цикл может быть представлен для любого инструмента(ов). Он может включать в себя актёрское мастерство, различные звуковые или видео-объекты. Во время выступления инструктивная партитура должна быть видимой для аудитории. Продолжительность каждой пьесы должна быть как можно короче. Этот цикл был создан во время пандемии карантина Coronavirus-19, в период весеннего локдауна 2020 года[1].

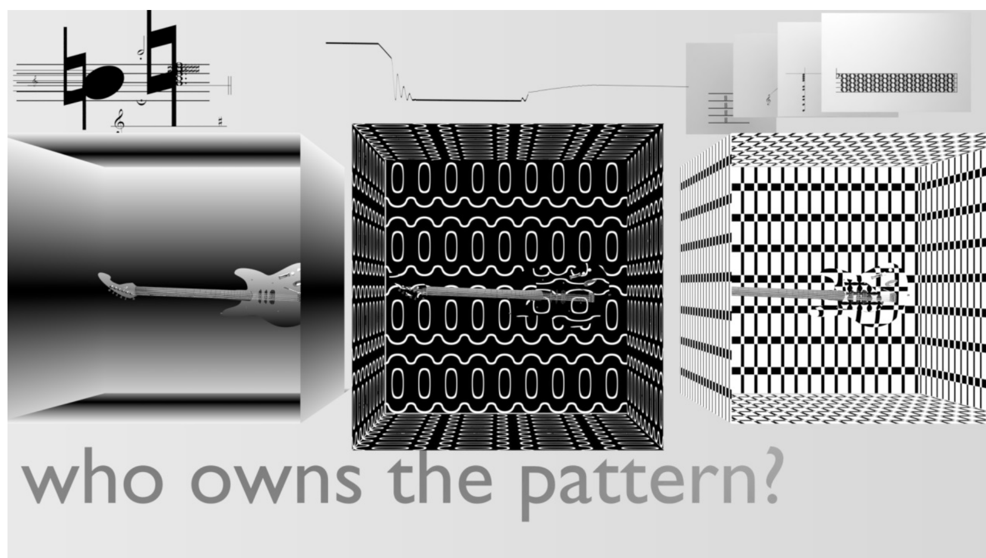
Каждая графическая партитура в той или иной степени становится интерпретацией событий. Одна из «графических партитур» иронизирует над пропавшей в преддверии пандемии туалетной бумагой, которая оказывается удачным замещением традиционной для композитора «партитурной бумаги». Предполагается, что композитор, даже в «уединённом месте» будет продолжать генерировать идеи, а «линия отрыва» дает возможность мгновенной публикации.



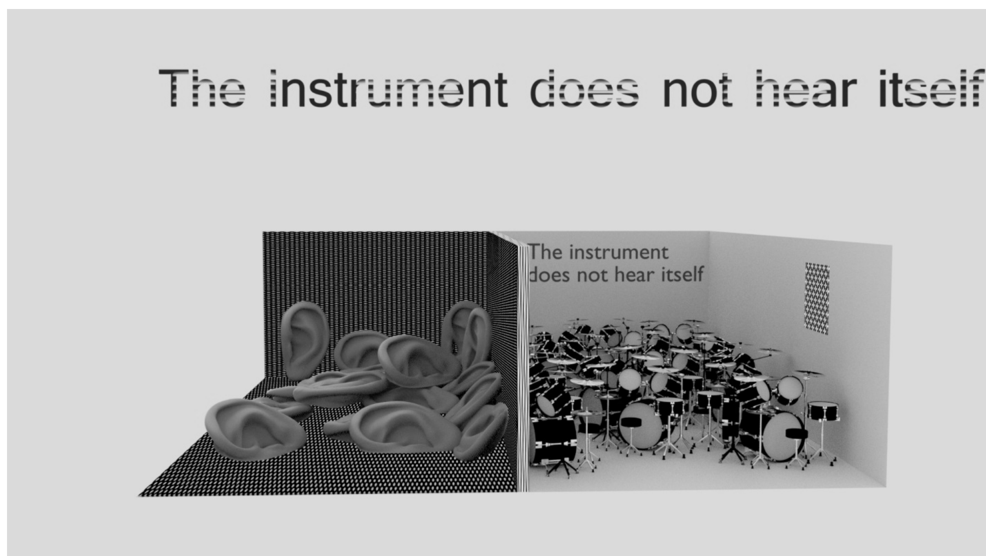
В другой графической партитуре Крайдлер предлагает задуматься над тем, каков собственный паттерн музыканта. Здесь также просматривается в полной мере новая минималистическая эстетика, которая при всей своей внешней простоте и «прозрачности», подобно вирусу заполнила всю окружающую действительность, расчертила все пространство на квадраты, изо-

[1]*Kreidler J.* [Johannes Kreidler personal website].
URL: http://www.kreidler-net.de/english/works/music19.html

лировав каждого из нас и выделив полтора метра ограниченной личной территории.



Ещё одной «грустной нотой» новой реальности звучит графический паттерн подписанный Крайдлером «Инструменты не слышат друг друга». И здесь мы вспоминаем пандемические записи в Zoom, где каждый играет в своём замкнутом пространстве, а в виртуальном пространстве встраивается в общий ансамбль. Ушные раковины на рисунке, сложенные в углу, говорят нам о том, что весь музыкальный мир поставлен на паузу.



Крайдлер считает, что *новый концептуализм* сегодня является определяющим для специфики композиторского мышления, генерирующего музыкальный материал на основании эстетических, философских, технологических, социальных составляющих и не может быть представлен исключительно в рамках традиционного *звукового* материала. В данном контексте различные репрезентации концептуализма могут включать в себя произведения композиторов, использующие сложные технологические элементы, в которых при этом сохраняются перформативные свойства, унаследованные от западных художественных музыкальных традиций. Эти приёмы Крайдлер определяет как *«киборг-виртуозность»*.

Художники реагируют на новую ситуацию – каждый в рамках своей эстетики и индивидуального художественного метода: кто-то создаёт звуковую формулу вируса, так например команда, возглавляемая Маркусом Бюлером из Массачусетского технологического института, использовала расшифрованную структуру белка Corona Spike для создания специфического звука. Композитор Ланг создает еще одну «Монадологию», созвучную с технической точки зрения «эпидемии минимализма», а Аблингера увлекает тишина и идея восстановления акустического пространства города, утраченная из-за агрессивного шума, и он предпочитает энтропии шума новое, осмысленное в концептах минималистической картины пандемического мира молчание. Крайдлер же в этой ситуации всё также продолжает оставаться убежденным нео-концептуалистом, создавая всё те же минималистические концептуальные партитуры с невероятной киборг-виртуозностью, которая поможет в дальнейшем им стать музыкально-пандемическими мемами.

Подводя итоги, сегодня можно с уверенностью констатировать, что современные визуальные и звуковые среды, а также художественная среда, оказываются подчинёнными концепции минимализма, распространяющегося со скоростью вируса. Вирус – это не кратковременный эпизод в нашей действительности, а художественная метафора, которая кардинально трансформирует как реальное, так и художественное пространство.

2.3. ИНТЕРНЕТ-МЕМ В МИФОЛОГИЧЕСКОМ ПРОСТРАНСТВЕ СОВРЕМЕННОГО ИСКУССТВА[1]

Современное искусство давно перестало быть элитарным. Сегодня цифровые технологии позволяют создавать художественные произведения практически каждому интернет-пользователю в неограниченных количествах. Цифровизация искусства сделала его массовым, и эта массовость, как может показаться, не привела к деградации искусства, а перевела его в новое качество. Искусство стало доступно человеку не только как предмет *созерцания*, а как продукт творческого *преображения* действительности, что полностью соответствуют идеологии просьюмерства, победившей в современной цифровой среде.

Просьюмеризм можно определить как феномен, при котором человек активно принимает участие в процессе производства товаров и услуг, потребляемых им самим. Термин, введенный в оборот Э. Тоффлером в книге «Третья волна» для описания смешанной формы производства и потребления в трудовой деятельности доиндустриального общества и новой экономики постиндустриального типа, сегодня чаще всего применяется при характеристике современного процесса производства контента и материальных благ на основе сетевых форм взаимодействия производителей и потребителей, либо пользователей между собой.

Просьюмеры – это индивиды, которые, основываясь на принципе Do it yourself («сделай сам»), производят продукт, предназначенный прежде всего для собственного потребления, вне зависимости от того, оплачивается ли данное производство. Известны такие *формы просьюмеризма* как самообслуживание (покупка, ремонт), массовая кастомизация продукции, разработка дизайна продукта, создание продукта на основе открытого программного обеспечения, вирусный маркетинг, клубы «по оказанию самопомощи», политические и гражданские организации[2].

Однако, наибольшее распространение получили *DIY-активности*, связанные с производством контента. Сюда можно отнести развитие гражданской журналистики, когда обычные граждане, не являясь профессиональными авторами, принимают участие в создании и распространении новостных сообщений. Новые медиа и блоги стали для просьюмеров одной из главных площадок самовыражения, так как они предоставляют возможность создавать и просматривать контент в той среде, которую можно легко и быстро освоить. На базе *принципа UGC* («user-generated content» – контент, созда-

---

[1] Исследование выполнено при финансовой поддержке РФФИ: проект «Петр I в исторической памяти современной России: репрезентация образа в медиасреде», № 20-09-42063.

[2] *Плотичкина Н.В*. Просьюмеризм как политическая практика // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Социология. 2013. № 3. С. 66–79.

ваемый пользователями) основана целая индустрия цифрового производства, такие веб-сайты как YouTube и SoundCloud, Shutterstock, на которые пользователи-любители могут загружать собственные материалы. Они стали популярнейшими интернет-ресурсами, где происходит создание и потребление информации в невероятных объёмах.

В современном обществе люди обладают достаточным количеством свободного времени, чтобы тратить его на создание информации или решение общеполезных задач, рассматривая свою деятельность как развлечение, а также они могут создавать произведения искусства и демонстрировать при помощи социальных медиа. Кроме того, созданы краудсорсинговые платформы для каждого вида искусства, где любой художник может выложить своё произведение, а система рейтингов и оценок, производимых «умными толпами», позволяет определить те, которые пользуются популярностью[1].

Цифровые способы работы с графическими изображениями и текстами очень упрощают способы создания художественного произведения, которое очень часто приобретает гибридные формы, когда соединяются различные элементы продуктов творческого усилия, в целях создания нового. В этом отношении самым массовым видом современного цифрового искусства является *интернет-мем*.

Теория мемов (*меметика*) возникла во второй половине 1970-х гг. и была тесно связана с эволюционной биологией и неоэволюционизмом в социальных науках. Сам термин мем впервые употребил Ричард Докинз в знаменитой работе «Эгоистичный ген», где он провел параллели между механизмами передачи генетической информации и функционированием культурной памяти. Мемом Докинз называл единицу смысла, единицу трансляции культурного наследия, и понимал под ним идеи, лозунги, стереотипы, литературные клише, моду, алфавит, распространённые высказывания, мелодии и т. п.

Концепция мемов имела ряд последователей, наиболее яркими из которых были: Дуглас Хофштадтер, предложивший назвать дисциплину, изучающую мемы, «меметикой»; Дэниел Деннет, встроивший концепт мема в теорию разума; Ричард Броуди, назвавший мем вирусом ума; Дуглас Рашкофф, рассматривающий мем в качестве медиавируса; Франсис Хейлинген, описавший стадии развития мема; Сьюзен Блэкмор, понимавшая мем очень широко, как любую информацию, передающуюся от одного индивида к другому и многие другие[2].

---

[1] *Хау Дж*. Краудсорсинг. Коллективный разум как инструмент развития бизнеса. М.: «Альпина Паблишер», 2012. 288 с.

[2] *Blackmore S*. The Meme Machine. Oxford: Oxford University Press. 1999. 264 p.;
Brodie R. Virus of the Mind: The New Science of the Meme. Seattle, WA: Integral Press. 1996. 260 p.; Dennett D. Consciousness Explained. Boston: Little, Brown a. co., Cop. 1991. 511 p.; *Hey-*

На сегодняшний день меметика не стала полноценным научным направлением, и многие положения теории мемов остаются спорными. Меметика подверглась критике как со стороны ученых гуманитарного профиля, так и со стороны представителей естественных наук. Наибольшие претензии вызвало стремление теории мемов к всеохватности, универсальности и, в то же время, к абстрактной умозрительности.

Увлечение меметической методологией среди учёных постепенно сошло на нет, что, однако, никак не повлияло на растущую популярность самих мемов. В 2000-е годы феномен мема стал определяться в более узком значении в качестве *медиамема* или *интернет-мема*. Мемы начали рассматривать в научной литературе как *часть цифровой культуры*, разновидность метафорического, чаще всего ироничного, шутливого высказывания, распространяющегося в онлайн-среде[1]. L. Shifman определила интернет-мем как «группу цифровых элементов, имеющих общие характеристики содержания, формы и/или выражаемой позиции, которые созданы с осознанием соответствия друг другу, и были распространены, имитированы и/или преобразованы через Интернет многими пользователями[2].

Интернет-мем можно обозначить как креолизованый текст, сочетающий вербальные и невербальные компоненты с целью визуализации информационного сообщения. Интернет-пользователи, вынужденные в условиях информационной перегрузки и дефицита времени быстро реагировать на изменения повестки дня, используют мемы для метафорического выражения своего эмоционального отношения к значимым для них сведениям, связанным с удовлетворением когнитивных, семантических и аксиологических потребностей. По мнению исследователей M. Johann и L. Bülov «интернет-мемы – это действенная форма участия пользователей в современной циф-

---

lighen F., Chielens K. Evolution of Culture, Memetics. In: Meyers R. (eds) Encyclopedia of Complexity and Systems Science. 2015. Springer, New York, NY. https://doi.org/10.1007/978-3-642-27737-5_189-4; *Hofstadter D. R*. Metamagical Themas. Questing for the Essence of Mind and Pattern. New York: Basic Books. 1986. 853 p.; *Rushkoff D*. Media Virus: Hidden Agendas in Popular Culture. N. Y.: Ballantine Books. 1996. 345 p.

[1] *Davison P*. The Language of Internet Memes. – The Social Media Reader. Ed. by M. Mandiberg. New York, London: New York University Press. 2009. P. 120–134; Milner R.M. Pop Polyvocality: Internet Memes, Public participation, and the Occupy Wall Street Movement // International Journal of Communication. 2013. Vol. 7. P. 2357-2390; *Piata A*. When Metaphor Becomes a Joke: Metaphor Journeys from Political Ads to Internet Memes // Journal of Pragmatics. 2016. No. 106. P. 39-56. https://doi.org/10.1016/j.pragma.2016.10.003; *Шомова С.А*. Выборы президента РФ – 2018 в зеркале мемов: новые реалии политической коммуникативистики. Полис. Политические исследования. 2019; 3: 157-173. https://doi.org/10.17976/jpps/2019.03.10

[2] *Shifman L*. Memes in Digital Culture. Massachusetts: MIT Press. 2014. 200 p. P. 41.

ровой культуре»[1]. Они выражают определённую точку зрения на политические решения и общественно-значимые события социальных акторов, а также являются инструментом публичного действия в коммуникационных процессах и общественных конфликтах.

На наш взгляд, более точным является следующее определение: *интернет-мем – это коммуникационный феномен, создаваемый интернет-пользователями в целях отражения своего представления об объекте, содержащий в себе его историю, несущий определенный смысл и имеющий значение для субъекта, который стремится передать эмоционально окрашенное сообщение, сочетающее в себе визуальные и текстовые элементы информации*. В этом отношении интернет-мемы могут становиться *предметом искусства*, так как призваны творческие преображать действительность.

Мемами могут быть *любые элементы интернет-контента*: высказывания, картинки, видео или звукоряд, имеющие значение или смысловые характеристики и распространяемые пользователями. Мем часто используется как способ коммуникации или выражения персональных эмоций с помощью популярной фразы, персонажа, картинки, постоянно воспроизводящихся в новых контекстах или ситуациях. Отличительной особенностью мема является «*вирусность*» его распространения, т. е. быстрая неконтролируемая передача информации от одного субъекта к другому в медиапространстве.

Несмотря на кажущуюся неуправляемость мемов, их нередко целенаправленно создают, запускают в процесс коммуникации и распространяют в сети Интернет, используя технологии SMM (*Social Media Marketing*). Мемы генерируются и тиражируются постоянно, пользователи сети Интернет, участники различных сообществ социальных сетей обращаются к мемам (заимствуя, редактируя, пародируя мем-исходник) в самых различных актах коммуникации. Популярные мемы используются в коммерческих целях. В настоящее время в Интернет-среде создаются мемы различных видов. Предлагаемая ниже *классификация* в качестве критерия опирается на *доминирующий компонент используемого для мема медиатекста*, а также технологические, жанровые и стилистические особенности его производства.

✓ *Текстовые мемы* – представляют собой развёрнутое высказывание в афористичной или юмористичной форме, эмоционально окрашенное и имеющее определённое значение. Также встречаются текстовые мемы в одно слово или словосочетание;

✓ *Мем-анекдот* – это особый тип текстового мема, содержащего какую-либо историю и строящийся в анекдотическом жанре. Следует заме-

---

[1] *Johann M., Bülov L.* One Does Not Simply Create a Meme: Conditions for the Diffusion of Internet Memes. International Journal of Communication. 2019. 13. P. 1720–1742. P. 1722.

тить, что в цифровом мире мемы, как форма коллективного творчества, вытесняют классические анекдоты;

- ✓ *Мем-картинка* – любое изображение, отражающее определённую ситуацию или выражающую эмоции, например, мем, изображающий плачущего или смеющегося человека, который используется для демонстрации определённого эмоционального состояния визуальными средствами;
- ✓ *Видео-мемы* – как правило, это короткий видеосюжет, распространяющийся пользователями социальных сетей. Видео-мем выполняет коммуникативную, информативную и развлекательную функции, и часто отражает типичные ситуации или эмоции;
- ✓ *Gif-мем* – популярный растровый формат графических, анимационных или видео изображений, который используется для придания динамичности обычному мему, известному и в других форматах;
- ✓ *Креолизованные мемы* – это разновидность креолизованных текстов, состоящих из вербальной и иконической частей, т. е. изображения и надписи к ней. Вербальный компонент обычно является не комментарием к картинке, а к какому-либо событию, чаще всего, реальному. Визуальный образ задаёт общую тему высказывания, сужает сферу его употребления и предполагает эмоционально-экспрессивную окраску информационного послания;
- ✓ *Мотиваторы* – разновидность интернет-плаката или постера, представляющего собой картинку мотивационного характера, побуждающего к действию, с подписями, направленными на создание позитивной атмосферы и рабочего настроения. Мотиваторы имеют чёткую схему создания, которая заключается в первичной интерпретации визуального образа и подкрепления её вербальным кодом;
- ✓ *Демотиваторы* – пародируют мотиваторы, используя схожие с ними изображения, но с подписями, подчёркивающими обречённость и бессмысленность человеческих усилий. Формат демотиватора включает базовое изображение, обрамленное чёрной рамкой с широкими полями и снабженное по нижнему полю слоганом, лозунгом или комментарием; часто демотиваторы содержат ещё и текст-пояснение, выполненное мелким шрифтом. Демотиваторы строятся на вторичной интерпретации визуального компонента, достигаемой через предложение неожиданного и нетипичного комментария к изображению или тому, что она символизирует;
- ✓ *Фотожаба* – изображение, подвергшееся творческой переработке с помощью графического редактора. Обычно создаваемые изображения носят карикатурный характер и часто становятся интернет-мемами;
- ✓ *Мемплекс* – мемы могут образовывать воспроизводимые как единое целое комплексы, мем-группы, которых объединяет общность использования визуальных компонентов.

Мемы различного типа попадают в поле исследовательского внимания интернет-коммуникативистов как примеры специфической жанровой продукции или феномены интернет-субкультуры. Вместе с тем, сам процесс создания и воспроизводства мемов ещё не имеет своего четкого обозначения. В сфере рекламы и связей с общественностью употребляется слово *memejacking* (хотя достаточно редко), которое обозначает применение ставших популярными, мемов в рекламных и PR-кампаниях, но общепринятого обозначения самого процесса создания мемов в литературе и Интернет-пространстве на сегодняшний день не обнаружено.

Между тем, в силу высокой значимости мемов в современной медийной культуре, разработка такого понятия представляется крайне важной. Целесообразным представляет использование понятия «*деминг*», по аналогии с такими терминами как *маркетинг, брендинг, таргетинг, фандрайзинг, сторитейлинг* и др., обозначающими тот или иной *процесс коммуникации*. На наш взгляд, *деминг может быть определён как процесс создания мемов любого типа в целях творческого переосмысления действительности, определённых событий и ситуаций*. Таким образом, деминг – это креативный процесс создания и распространения интернет-мемов, решающий коммуникативные задачи, но одновременно превращающий коммуникационный акт в произведение искусства.

Интернет-мемы являются неизменным элементом социальной коммуникации, поэтому они крайне важны для понимания современной когнитивной картины мира индивида. Технологии социальных сетей, ориентированные на мобильную телефонию, повсеместно предоставляют пользователям бюджетные возможности по работе с визуальным и текстовым контентом. Айфонография и автоматизация процессов обработки /з агрузки снимков и видео сделали навыки работы с визуальным рядом медиатекста массовыми, изменив способы создания, распространения, разглядывания и оценки визуального контента. Точно также изменились практики создания текстов, в различных социальных сетях варьируются предельно допустимые объемы элементов медиатекста (число знаков, шрифты, вики-разметка и т. п.), поэтому сообщения в разных сетях имеют узнаваемые типовые особенности.

В силу данного положения вещей вклад социальных медиа, ориентированных на изображение и обеспечивающих визуальным рядом большинство сетевых медиатекстов, в современное искусство представляется огромным. Пользователи создают новые художественные произведения, компилируя находящиеся в сети источники информации, наделяя их оценочными эмоциональными суждениями. Если эмоции и оценки сообщения на какую-либо тематику близки к аналогичным реакциям читателя, если автор осуждает тех же, кого осуждает читатель за те же самые поступки, которые они находят возмутительными, реципиент легко поверит в реальность утверждаемых автором фактов, не утруждая себя их проверкой. Тем самым

мем как художественное произведение призван транслировать ту точку зрения на действительность, которая в нём заложена автором.

Визуальное восприятие происходит намного быстрее и приводит к увеличению ассоциативности, а также упрощению знаковых образов передачи информации. Пиктограмы, иероглифы, идеограммы в новом формате (эмодзи, стикеры, смайлики, мемы) расширили свое присутствие в коммуникационных процессах. Уровень абстрактного восприятия современного человека вырос, так как информация становится виртуальной, и вместе с тем серьёзно расширился спектр *эстетического восприятия*, низкая эстетика массового софта на равных конкурирует с продуктом высоких цифровых технологий. Культурные табу перестают существовать, они подвергаются визуализации и составляют значительную часть медиаконтента современного виртуального пространства, в котором сосуществуют «нарочито «глянцевые», «гламурные» картины повседневного быта и картины, десакрализующие экзистенциалы человеческого бытия, – болезнь, смерть» [1] . Это накладывает отпечаток на восприятие и репрезентацию произведений искусства.

Визуализация открывает «окна возможностей» в понимании окружающего мира, появляется бесконечное множество интерпретаций реальности, зависящих от семантических значений визуальных образов. Поскольку доступ к включению визуальных образов в коммуникативные практики получает достаточно широкий круг акторов, их значения перестают опираться на относительно устойчивые интерпретативные техники. Вследствие чего визуальные образы лишаются привычных коннотаций, взамен приобретая новые значения, зачастую диктуемые ситуативным порядком социальных взаимодействий. Это порождает *полисемантичность визуальных образов* и ведет к *плюрализации стратегий визуальной репрезентации действительности*. Образы подвергаются *полиморфизации*, то есть приобретают неопределённость и амбивалентность в силу того, что на них воздействует определённый набор разнонаправленных социальных акторов, использующих создаваемые и транслируемые ими символы в практиках легитимации различных социальных позиций. Виртуализация визуальных практик напрямую связывается с распространением цифровых технологий. Легкость создания и тиражирования визуальных образов в сетевом пространстве и их неопределённый, поддающийся трансформации статус способствует размыванию границ искусства в медиасреде.

---

[1] *Ищенко Е. Н.* «Визуальный поворот» в современной культуре: опыты философской рефлексии // Вестник Воронежского государственного университета. Серия: Философия. 2016. № 2 (20). С. 16-27. С. 24.

В результате возникает феномен «*ремедиализации*», состоящий в последовательном воспроизведении композиционных и жанровых характеристик одного медиасообщения в другом, вследствие чего всякий раз заново воспроизводится впечатление «непосредственного» доступа к медийно опосредованному визуальному содержанию. В тоже время теряется институциональный и рефлексивный контроль над социальными эффектами визуальных изображений, генерируемых и распространяемых в цифровых средах, так как появляется асинхронность глобальных образов и их локальных визуальных воплощений[1].

Существуют *три основных принципа создания интернет-мема*.

✓ *Первый* – когда графическое изображение, иллюстрирующее реальный факт, соответствует означаемому времени и событию, и текст также строго соотносится с описываемой реальностью.

✓ *Второй способ* – это когда реальность описывается при помощи текста, отражающего достоверный факт, а в основу мема берется узнаваемая популярная картинка, которая не имеет, казалось бы, к нему отношения и связывается с ним при помощи ассоциаций.

✓ *Третий способ*, соответственно, когда картинка реального события, сопровождается текстом, описывающим действительность с точки зрения субъективного восприятия.

Мем представляет собой удобную форму визуального воплощения социальных мифов, которые непосредственным образом связаны с художественным восприятием окружающего мира. *Социальная мифология* представляет собой систему, включающую в себя стереотипы, социальные клише, сюжеты массовой культуры, объясняющие природу структур социальной реальности и стратегии действия в ней. Индивид использует социальную мифологию как объяснительную схему, в которой отражен коллективный опыт взаимодействия с социальным миром. Хотя социальная мифология является транспоколенческим феноменом, и многие её элементы обладают сравнительно длительным, по историческим меркам, жизненным циклом, она характеризуется специфической динамикой. С одной стороны, миф стремится к инвариантности с тем, чтобы быть переданным в пространстве и времени в неизменном виде, но с другой, в процессе коммуникации он может распадаться на отдельные элементы, которые размывают его основную структуру. Совершенствование и усложнение коммуникационных процессов увеличивает внутреннюю динамику мифа настолько, что он может существенно отличаться от своего первоначального состояния, и тогда только тща-

---

[1] *Инишев И. Н., Бедаш Ю. А*. Визуальное, социальное, образное: зрительное восприятие как фактор современной культуры // Праксема. Проблемы визуальной семиотики. 2016. № 1 (7). С. 9-25, с. 20.

тельный антропологический анализ может восстановить его исконное значение.

Связь развития мифологии и социальной коммуникации неоднократно отмечалась в традициях маклюэнизма. Детально она прорабатывалась С. В. Тихоновой, по мнению которой каждая коммуникационная революция вызывает к жизни новые формы социальной мифологии[1] . Данный тезис имеет особую продуктивность в условиях цифровой революции и перехода к цифровому обществу. На наш взгляд, новые способы трансляции мифов в медиасреде, одним из которых является интернет-мем, становятся важнейшей формой *мифологизации действительности*. Распространение Интернета вызвало к жизни новую волну мифологизации, субкультурные пользовательские практики базировались на либеральной и либертарианской идеологии, в которых свобода самовыражения, свобода мысли и свобода слова играют ключевую роль. Итогом стала массовая творческая активность по созданию новых языковых и визуальных синтетических мифологических средств. Одним из таких средств является интернет-мем, представляющий собой интернет-жанр миниформата. Коммуникационная природа мема любого формата позволяет ему становиться носителем и ретранслятором мифоэлементов, включающих в себя не только эмоциональные отклики на повестку дня, но и сложные мифоструктуры, объясняющие современному интернет-пользователю окружающую действительность. Существуя и распространяясь исключительно в виртуальной цифровой среде, мем является *соединительным элементом онлайн и офлайн миров*, обеспечивающим циркуляцию смыслов между ними. Однако задачей мема вовсе не является передача объективной информации, наоборот, он выполняет функцию создания коммуникационного эффекта, благодаря которому происходит ускоренное ознакомление интернет-пользователей с определёнными фактами, событиями, текстами, идеями и обеспечивается их включённость в обсуждение[2]. Данного коммуникационного эффекта мем добивается во многом благодаря интерпретации ключевого сообщения, делая его более эмоциональным и включая в него элементы мифа.

Важной особенностью мема является линейная связь с повесткой дня: мем переосмысливает сюжеты и темы культуры в связи со злобой дня, представляет собой быструю, почти мгновенную реакцию на нее[3]. Отклик, кото-

---

[1] *Тихонова С.В.* Коммуникационные структуры социальной мифологии. Саратов: СГСЭУ, 2008. 244 с.

[2] *Johann M., Bülov L.* One Does Not Simply Create a Meme: Conditions for the Diffusion of Internet Memes. International Journal of Communication. 2019. 13. P. 1720–1742. P. 1722–1724.

[3] *Голованова Е. И., Часовский Н. В.* Интернет-мем как элемент визуализации в СМИ // Вестник Челябинского государственного университета. Филология. Искусствоведение. 2015. № 5 (360). Вып. 94. С. 135–141. С. 137.

рый предлагает мем, экономит пользователю усилия по формулировки собственной позиции, поскольку предлагает, готовую интерпретацию на идентичной эмоциональной платформе. Разделяющий эмоции, присоединяется к суждению. Социальные мифы «упаковываются» в мемы, в сжатой форме способные транслировать любые эмоции на огромные аудитории.

Один из самых массовых экспрессивных интернет-мемов «Карл!» представляет собой мини-комикс из кадров сериала «Ходячие мертвецы», где герой драматически обращается к своему сыну, повторяя некую фразу и прибавляя к ней имя «Карл». Интернет-пользователи применяют этот мем, чтобы подчеркнуть или эмоционально приукрасить какое-либо событие, выражая свое удивление, негодование, отчаяние и т. п. Первый всплеск популярности в России мем «Карл» получил в связи со скандалом в марте 2015 г., когда пользователи Сети узнали, что жителей г. Ставрополя на Масленицу кормили блинами с совковых лопат. Соответствующая адаптация мема стала одной из самых популярных шуток рунета[1]. Помимо постоянно меняющейся актуализации этого мема, связанной с повесткой дня или потребностями коммуникации индивидов, он имеет мифологическую подоплеку, восходящую к мифам о Хроносе или Эдипе[2], вбирая в себя огромный пласт социального феномена отношений отцов и детей.

Интернет-мем «Неверный парень» основан исключительно на социальном мифе о непостоянстве мужчин в любовно-брачных отношениях с женщинами. Шаблоном для мема послужила обычная стоковая фотография с сайта Shutterstock, где был запечатлен парень, который идёт по улице за руку с возлюбленной и оглядывается на другую красивую девушку в красном платье. Оригинальный мем возник в турецком интернет-сообществе как шутка про музыканта Фила Коллинза, который хочет изменить року с популярной музыкой. Он состоит из трёх персонажей: условный Я, условная мечта или желание, и условное препятствие на пути к этому желанию, а дальше действует фантазия. Смысловой характеристикой сюжета является отказ героя от чего-то реального и существующего, того, что ему надоело, в пользу мечты, оглядываясь на девушку, он показывает свои тайные желания и предпочтения[3]. Этим мемом интернет-пользователи визуализируют конфликт полезного с приятным, старого с новым.

---

[1] «Карл!» – изучаем самый эмоциональный мем Рунета // Сайт Fishki.net.
UPL: https://fishki.net/1694788-karl--izuchaem-samyj-jemocionalnyj-mem-runeta.html

[2] *Басманова Е.С.* Отец и сын в античной патриархальной культуре (на примере мифа об Эдипе) // Молодой ученый. 2016. № 14 (118). С. 286-292. С. 288.
URL: https://moluch.ru/archive/118/32661/

[3] Неверный парень // Сайт Memepedia.
URL: https://memepedia.ru/nevernyj-paren-disloyal-man/

Примечательно, что данный мем легко монтируется с античной мифологией. На просторах Сети можно найти изображение, визуально и сюжетно повторяющее мем «Неверный парень», однако главные герои там статуя Зевса, расположенная так, как будто, бог, отвернувшись от скульптуры богини Геры, смотрит на статую красивой девушки, обозначенной в меме «Буквально кто-угодно». Наличие у Зевса нескольких жён и многочисленных возлюбленных сделали его в сознании интернет-пользователей схожим с персонажем известного мема. Следует отметить, что это не единственный случай ассоциирования героев мема с античными мифами. На сайте Reddit можно найти целую подборку визуализации мифологических сюжетов при помощи мемов: мем с котом в очках, бокалом и бутылкой вина представляет Диониса, мем со стриптизером – Амура, мем с парнем на надувном круге в луже и веслом – Посейдона и т. п.[1]. В этих изображениях интернет-пользователи субъективизируют свои представления об античной мифологии, актуализируют архаичные мифы, вводят их в повестку дня с тем, чтобы использовать в процессе коммуникации, выражая свои взгляды.

Преобладание субъективных элементов в сетевом контенте получило название «*постправда*», ставшее *обозначением современной эпохи социальных медиа*. Возникновение термина неотъемлемым образом связано с появлением фейков, ложных информационных сообщений, которые в медийном пространстве воспринимаются как достоверные.

Политологи рассматривают постправду как «специфическое состояние политических культур»[2], где политические институты ориентированы на выработку рациональных мифологий и ритуалистик в общем контексте легитимации и поисков солидарности в условиях мультикультурности. В политологическом дискурсе постправда всегда позиционируется как результат особой политики манипулирования массами. Однако данный подход неоправданно узок. Во-первых, логика постправды затрагивает не только политику, так как абсолютно все сферы сетевой активности подчиняются примату субъектоцентричных мнений, одновременно оценивающих ситуацию и мотивирующих читателей на её изменение. Во-вторых, если агенты политической манипуляции отвлекаются на свою внутреннюю повестку дня, пользователи сетей сами повсеместно (и столь же эффективно) производят фей-

---

[1] Учим мифы с помощью мемов. На Reddit переписывают античную мифологию // URL: https://memepedia.ru/memy-pro-grecheskyh-bogov/

[2] *Инишев И. Н., Бедаш Ю. А*. Визуальное, социальное, образное: зрительное восприятие как фактор современной культуры // Праксема. Проблемы визуальной семиотики. 2016. № 1 (7). С. 9-25. С 15.

ки, манипулируя массами самостоятельно, подчас не преследуя никаких целей, кроме развлечения[1].

Постправду определяют как автономный концепт медиадискурса, который обладает негативными коннотациями и подчёркивает влиятельность интерпретаций в сравнении с фактами. Для постправды характерно личностно-эмоциональное отношение к предмету сообщения, что определяет её сущность. Совмещая глобальное с приватным, персонализируя макрособытия, низводя их до уровня обывателя, ключевые смыслы и символы постправды облегчают для реципиента формирование оценки новостей, часто превращая их в фейк[2]. В данном случае, миф становится важнейшим элементом структуры постправды, выступая в цифровой среде в формате интернет-мема.

Наибольший интерес в данном случае представляют мемы на историческую тематику, так как в них объёмно представлены политические и исторические социальные мифы. В современной медиасреде происходит «фетишизация» прошлого, выражаемая в тяге к визуальному реализму, внимании к истории повседневности и превращении исторической реальности в гиперреальность, что является также одним из способов симуляции и семиотизации бытия индивида. Структуру симуляции исторической реальности, показал Ж. Бодрийяр, который рассматривал историю как утраченный референт, т. е. миф. По его мнению, вместо исторической реальности возникают «фантазмы прошлого, коллекция из событий, идеологий, течений моды в стиле ретро»[3]. Люди верят в них, так как в перманентно изменяющемся мире в истории они видят что-то постоянное. В то же время, история стала «собранием мифов», самым ярким симулякром постмодернистского общества симулякров, «связанным с «историческим реальным» не больше, чем современная живопись связана с классическим изображением реального»[4].

Одним из самых мифологизированных персонажей русской истории является Иван IV Грозный, представление о его жестокости трансформировалось в сознании интернет-пользователей в мем «Иван Грозный убивает», в котором царь с холста художника Ильи Репина помещался в другие картины и самые разнообразные обстоятельства, не имеющие к исторической действительности никакого отношения. Это мем имеет прямое отношение к исто-

---

[1] *Малюкова О. В*. Фейк как явление современной риторики // Философский текст в современной текстовой культуре. Материалы всероссийской конференции / Под ред. О. В. Зарапина. Симферополь, 2018. С. 167–169. С. 168.

[2] *Корецкая О. В*. Концепт post-truth как лингвистическое явление современного англоязычного медиадискурса // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2017. № 73: в 3 ч. Ч. 3. С. 136–138. С. 136–138.

[3] *Бодрийяр Ж*. Симулякры и симуляции. М.: ПОСТУМ, 2015. 240 с. С. 62.

[4] Там же. С. 65.

рической политике и фейкам, так как он имеет чёткую привязку к картине И. Е. Репина «Иван Грозный и его сын Иван 16 ноября 1581 г.», вызывающей с конца XIX в. нарекания в фальсификации истории (якобы Иван IV не убивал своего сын). С 2013 г. эти обвинения стали вновь актуальны, возникли требования убрать картину из Третьяковской галереи, покушения на неё, и даже президент РФ В. В. Путин высказался в пользу её недостоверности, с чем и было связано возникновение и распространение данного интернет-мема и фотожаб[1]. Спорный вопрос истории, который благодаря политическим и общественным деятелям неожиданно приобрел остроту в современной повестке дня, в пространстве социальных сетей при помощи мемов трансформировался в чистую фейковую форму, визуализировав исторический миф о крайней жестокости русского царя.

Другим ярким примером трансформации исторического мифа в фейк может служить интернет-мем о Петре I и Шреке, персонаже мультфильма, который сравнивался с основателем Санкт-Петербурга. В массовом сознании история правления царя Петра Великого, его жизнь и деятельность укладывается в набор мифов, куда входит: бритьё бород, «открытие окна» в Европу, строительство флота, а также Северной столицы на болотах. В полном соответствии именно с последим мифом в социальных сетях появился мем с портретным изображением Петра I Поля Делароша и с надписью: «Осёл! Нет никаких «мы», нет никакого «наше». Есть только я и моё болото! – Шрек», который провёл оригинальную параллель между российским императором и главным героем популярного мультфильма[2]. В итоге возникла волна мемов, которая привела к отождествлению Петра I Шрека, когда интернет-пользователи стали высказывать предположение, что это одно и то же лицо. Самым красноречивым здесь можно назвать мем «Ой, извини, две одинаковых фотки скинул», с изображением царя и болотного орка. В этом меме мы видим не только визуализацию мифа о Петре Великом через актуализацию его при помощи образов массовой культуры, но и соединение исторического мифа с классическим мифом, который представлен в мультипликационном фильме. Нужно отметить, что мультфильм «Шрек» представляет собой сказку перевёртыш, где положительные и отрицательные герои поменялись местами, в которой отражены многие современные социальные мифы. Соединение различных мифологических образов порождает новый миф, формирующий через интернет-мемы альтернативную реальность.

---

[1] «Иван Грозный убивает… всех» // Сайт «Эхо Москвы». URL: https://echo.msk.ru/blog/echomsk/1169666-echo/

[2] Шрек и Пётр Первый // Сайт Memopedia. URL: https://memepedia.ru/shrek-i-pyotr-pervyj/

Аналогичным образом совмещение различных социальных мифов привело к появлению интернет-мема «Ленин-гриб». Он возник в 2010-х гг. благодаря републикации в сети Интернет телевизионного сюжета 1991 г. из передачи «Пятое колесо», в котором ведущие попытались обосновать справедливость утверждения, что при помощи телевидения можно внушить обществу всё, что угодно. Ведущие с серьёзным видом подали как истину некий миф, согласно которому Ленин в больших количествах употреблял галлюциногенные грибы и сам в результате превратился в гриб[1]. Мем «Ленин-гриб» воспоминают, когда появляются новости, построенные на фейках или домыслах, в нем воплотились миф о В. И. Ленине как героической личности, обладающей сверхъестественными способностями, которые позволили изменить ему ход истории, и современный социальный миф о могуществе СМИ.

Приведённые примеры показывают, что социальная мифология цифровой эпохи, представленная в различных форматах медиасреды, наиболее репрезентативно выражена в интернет-мемах. На наш взгляд, их более глубокое изучение позволит лучше представить систему современного мифотворчества и показать структуру социального мифа. Мем является продуктом коллективного творчества масс, на каждом этапе коммуникационного процесса он подвержен огромному количеству вариаций, которые придают ему актуальное значение. Массовое вирусное распространение мемов делает их удобным инструментом трансляции ключевых сообщений и смыслов на большие аудитории. Миф встроен в содержательную структуру мема, он подразумевает постоянное воспроизводство самого себя в контенте, создаваемом интернет-пользователями. Используя формат мема, мифы интерпретируют действительность, «переводя» ее на понятный обывателю язык. При помощи интернет-мемов пользователи визуализируют реальность, делая миф осязаемым. Интернет-мемы посредством мифа приспосабливают восприятие индивидом реального мира к характерному для массового общества способу мышления[2]. Таким образом, они становятся новой формой мифологизации действительности, задающей необходимые параметры для ее осмысления и интерпретации.

Миф является частью современного искусства, где художественный текст приобрел структуру *гипертекста*. Художественное произведение перестало быть линейным, оно содержит в себе возможность множества измерений и интерпретаций, зависящих от выбора читателя / зрителя, превратившегося в соавтора и соучастника акта творчества. Характерная для

---

[1] Ленин-гриб. Сайт Memopedia. URL: https://memepedia.ru/lenin-grib/

[2] *Малахова Е. В*. Молодёжная субкультура и социальная мифология // Известия Московского государственного технического университета «МАМИ». 2014. Т. 5. № 4 (22). С. 116–121. С. 118.

медиасреды связь образов, строящаяся по ассоциативному принципу, напоминает связь образов в мифологическом мышлении, т. е. миф востребован гипертекстом, который определяет способы создания и существования произведения современного искусства. Художественное произведение, возникшее в цифровом пространстве, как и миф, подразумевает включение образа во множество отношений и связей, структурирующийся на основе ссылок[1]. Авторы нарушают границу между элитарным и массовым, их произведения многоплановы, в них серьёзные идеи обретают форму, доступную обыденному сознанию. Стирание границ происходит благодаря возникновению новых видов искусства, одним из которых является интернет-мем.

Эта новая художественная практика, оперирующая образами массовой культуры и работающая с материалом коллективного сознания, сталкивается с бытованием мифа в нем. Художественные образы не произвольны, они встраиваются в существующие образные связи, используют готовые архетипы, миф не создаётся заново, а используется, встраиваясь в существующий комплекс представлений. Современное искусство предоставляет пространство для существования мифа в нём и имитирует миф посредством воспроизводства механизмов мифологического мышления, а также ряда семиотических особенностей мифологического текста. Интернет-мем встраивается в существующие мифологические представления, тем самым, сохраняя значимость художественных образов и становясь неотъемлемой частью реальности, которую от творчески переосмысляет и преобразует.

---

[1] *Лукашкин С. С.* Миф в современном искусстве // Studia Culturae. 2002. № 4. С. 152–161. С. 154.

2.4. ПРОСТРАНСТВО ПАМЯТИ В КОНТЕКСТЕ СОВРЕМЕННОГО МЕДИАИСКУССТВА

Тема памяти является одной из значимых и актуальных в гуманитарном дискурсе современной культуры. По мнению Жака Ле Гоффа, память – «понятие-перекрёсток»[1], поскольку она является полем междисциплинарных исследований, местом встречи философов, историков, социологов, антропологов, культурологов, искусствоведов, художников, кураторов, психологов, биологов. Память – глобальная тема современной эпохи, называемой Пьером Нора «мемориальной эпохой», «эрой коммеморации», «эпохой архивов», «эпохой всемирного торжества памяти»[2]. Усиление интереса к теме памяти, по мнению М. Л. Шуба, связано со следующими причинами: масштабным кризисом европейской идентичности; возможностью фиксации и хранения неограниченного объема информации; угасанием традиции как основы межпоколенческой коммуникации; уходом живой памяти поколений; стремлением запечатлеть и воспроизвести информацию, связанную с сильнейшими потрясениями первой половины XX в.; угрозой забвения травмирующих событий[3].

Интенсивность всеобщих усилий по актуализации прошлого, по мнению немецкого философа Германа Люббе, связана с «сокращением настоящего»[4]. В темпоральном отношении «сокращённое пребывание в настоящем» связано с динамикой культурного развития и означает стремительное ускорение хода истории, сближение прошлого и настоящего. В такой культуре устаревшее становится все моложе, «сокращается число лет, в течение которых мы можем исходить из сравнительно константных предпосылок нашей профессиональной и политической или же нашей социальной и культурной среды»[5], сжимается период постоянства жизненных условий.

Данный раздел монографии посвящён осмыслению различных состояний человеческого сознания, связанных с концептом *памяти* и представлен-

---

[1] *Ле Гофф Ж.* История и память. Пер. с франц. К. З. Акопяна. М.: Российская политическая энциклопедия (РОССПЭН), 2013. 303 с. С. 79.

[2] *Нора П.* Всемирное торжество памяти // Неприкосновенный запас. № 2. 2005. URL: https://magazines.gorky.media/nz/2005/2/vsemirnoe-torzhestvo-pamyati.html..

[3] *Шуб М. Л.* Феномен памяти: актуальность прошедшего (проблематика памяти в ракурсе современных гуманитарных исследований) // XIX Международная конференция «Культура, личность, общество в современном мире: методология, опыт эмпирического исследования»: сборник материалов конференции. Екатеринбург: УрФУ, 2016. С. 958–965.

[4] *Люббе Г.* В ногу со временем. Сокращённое пребывание в настоящем / Пер. с нем. А. Григорьева, В. Куренного; под науч. ред. В. Куренного; вступ. ст., сост. указ. В. Куренного, М. Румянцевой; Нац. islед. ун- т «Высшая школа экономики». М.: Изд. Дом. Высшей школы экономики, 2016. 456 с. С. 381.

[5] Там же. С. 384.

ных в *художественных формах медиаискусства*. Наше внимание будет сосредоточено на произведениях новых медиа первого двадцатилетия XXI века. По определению Алексея Исаева, автора первого в России исследования на тему развития российского видеоискусства и активиста новомедийного движения в России, «искусство новых медиа» или «медиаискусство (электронное искусство, видеоискусство, компьютерное искусство) – это обобщающий термин, обозначающий всю совокупность видов и жанров искусств, где применяются медиатехнологии»[1].

Далее в словаре «Антологии российского видеоарта» указывается, что *медиатехнологии* – это «современные технологии записи, обработки, хранения и передачи информации в том или ином виде; <...> в этой системе искусство и культура есть message – послание или просто информация»[2]. Таким образом, *медиатехнологии сегодня – это средства цифровой, сетевой, аудио-, теле- и визуальной коммуникации*. «Искусство в значительной мере зависит от характера своего времени»[3] и мультимедийные технологии, отражая специфику современной реальности, расширяют экспрессивный потенциал искусства, позволяют говорить художникам на языке своей эпохи. «Люди определённой эпохи всегда по возможности используют технику своей эпохи, то есть новейшую технику»[4], так как новые технологии создают новые смыслы, новую эстетику, новые формы коммуникации.

Обратимся к конкретным примерам из художественной жизни. Так, тематизации памяти, травмы, забвения была посвящена выставка «Дом с привидениями», представленная в залах Фонда культуры «Екатерина» с 01 декабря 2017 г. по 28 января 2018 г., и являющаяся основным экспозиционным событием 3-ей сессии масштабного междисциплинарного проекта Государственного центра современного искусства (совместно с Московским музеем современного искусства, Еврейским музеем и центром толерантности) «Удел человеческий». Название проекта отсылает к одноименной книге мыслителя Ханны Арендт, которое многое внесла в осмысление Холокоста, трагического удела человека эпохи современности[5]. Проект состоял из семи сессий: 1) «Границы человеческого: человеческое, нечеловеческое, надчеловеческое, иночеловеческое» (26 ноября 2015 – 31 января 2016, ГЦСИ);

[1] Антология российского видеоарта. Глав. редактор А. Исаев. М.: АНО «Интерньюс», Государственный Центр современного искусства, 2002. 208 с. С. 195.

[2] Там же.

[3] *Шеллинг Ф. В*. Об отношении изобразительных искусств к природе.1807. / Шеллинг Ф. В. Сочинения в 2 т.: Пер. с нем. Т. 2. / Сост., ред. А. В. Гулыга; Прим. М. И. Левиной и А. В. Михайлова. М.: Мысль, 1989. 636 с. С. 52–86. С.82.

[4] *Лотман Ю. М*. Память культуры // Семиосфера. Статьи, исследования, заметки. СПб.: Искусство-СПб., 2001. 704 с. С. 615.

[5] Как человеческое обретает форму. Интервью с Виктором Мизиано // Диалог искусств. 2016. № 4. С. 68–71. С. 68.

2) »Человек и другие: любовь, дружба, подозрение, отвращение» (02 ноября 2016 – 08 января 2017, ММОМА); 3) «Время и смыслы: травма, память, забвение, знание» (01 декабря 2017 – 28 января 2018, площадка проведения выставки – Фонд культуры «Екатерина»); 4) «В поисках места: дом, бездомность, путешествие, беженство» (июнь – июль 2018, Еврейский музей и центр толерантности); 5) «Теология человеческого: биография, судьба, надежда, вера» (13 ноября 2019 – 02 февраля 2020, ММОМА); 6) «Vita activa и vita contemplativa: труд, долг, досуг, праздность» (2020 г., Еврейский музей и центр толерантности); 7) «Страсти человеческие: счастье, радость, страх, тревога» (2021 г., место проведения уточняется). Художественный руководитель проекта – куратор и теоретик Виктор Мизиано.



Иллюстрация 1. Адриан Пачи. «Сквозь тусклое стекло» («Per Speculum»). 2006.

Экспозицию выставки «Дом с привидениями» открывала видеоработа албано-итальянского художника **Адриана Пачи (1969 г. р.)** «Сквозь тусклое стекло», созданная в 2006 г. На фоне пейзажа мы видим группу молодых людей, которые позируют художнику. По мере удаления камеры от изображаемых, мы начинаем понимать, что перед нами не реальные люди, а их отражения в зеркале. Догадка получает окончательное подтверждение в момент, когда один из подростков запускает в зеркало камень. На наших глазах изображение разлетается на кусочки. Дети подбирают осколки стекла, усаживаются на ветки дуба и пускают солнечные зайчики. В данном случае зритель становится очевидцем того, как, казалось бы, достоверная реаль-

ность оборачивается зеркальным отражением, а то, что претендовало на целостную картину, оказывается лишь фрагментом, который впоследствии рассыпается на мелкие осколки. Видеоработа передаёт важную для художника идею о том, что образ исходно иллюзорен, образ – это «привидение», он обречен на фрагментарность. Желая передать мир в целом, образ является лишь его фрагментом. Образ неотделим от памяти. Любой образ приходит к нам из прошлого, несет в себе черты травмы и своего собственного несовершенства: он всегда запечатлевает что-то, что в момент нашей встречи с произведением уже не существует, он претендует на статус реального, но оказывается лишь видением. Таким образом, Адриан Пачи «говорит об образе как травме, который в претензиях на достоверность и всеохватность мира на самом деле иллюзия – притом очень хрупкая»[1].



Иллюстрация 2. Деймантас Наркявичюс. «Возвращаясь на Солярис» («Revisiting Solaris»). 2007.

Видеоработа **Деймантаса Наркявичюса (1964 г. р.)** 2007 года «Возвращаясь на Солярис» построена на образах из прошлого, из памяти, из архива. Работа Д. Наркявичюса – это новая версия фильма Андрея Тарковского, снятого по роману Станислава Лема «Солярис» и повествующего об орбитальной станции, исследующей планету Солярис. Планета вступает со своими исследователями-обитателями станции в диалог, посылая им «гостей» – «фрактальные копии ментальных слепков, извлеченных Солярисом из памяти сотрудников космической станции»[2]; симулякры, физические подо-

[1] «Глобализация лишает человека места»: Виктор Мизиано о памяти и своем месте. URL: https://daily.afisha.ru/brain/7698-globalizaciya-lishaet-cheloveka-mesta-viktor-miziano-o-pamyati-i-svoem-meste/. Дата обращения: 11.05.2020.

[2] *Николаева Е. В*. Постнекалассическая картина мира в экранной реальности цифровой эпохи // Обсерватория культуры. № 4. 2014. С. 4–12. С. 10.

бия людей с которыми у сотрудников станции были связаны травматические воспоминания. «Гости» – это проекции памяти героев фильма, материализация памяти, явления их больной совести. Видеопроизведение «Возвращаясь на Солярис» – это призрак прошлого. Криса Кельвина вновь играет Донатас Банионис. Ландшафт планеты «Солярис», появляющиеся в фильме «Возвращаясь на Солярис», – это фотографии художника и композитора Микалоюса Чюрлёниса, снятые им в 1905 году в Анапе, в тех местах, вблизи которых в Андрей Тарковский 1972 г. снимал «Солярис». По мнению автора данной видеоинсталляции, все, что к нам возвращается – это продукты травмы, неспокойной совести. Прошлое неразрывно связано с настоящим.



Иллюстрация 3. Марк Райдпере. «После, 2016 / Впереди, 2017» («After, 2016 / Ahead, 2017).

Видеоработа фотографа и видеохудожника **Марка Райдпере (1975 г. р.)** «После, 2016 / Впереди, 2017» обращена к индивидуальной, автобиографической памяти и посвящена отцу Марка Райдпере. Взаимоотношения с отцом были сложными и болезненными. Отцу посвящены многие работы Марка Райдпере, но эта имеет для художника особый значение – работа становится прощанием с отцом не только как близким человеком, но и как важной частью творчества, построенного на внутреннем диалоге с отцом. Работа «После / Впереди» состоит из двух слайд-шоу, которые синхронно демонстрируются на двух экранах под музыку, специально сочиненную для этой работы эстонским композитором Маркусом Робамом. На одном экране показаны последние годы, недели, минуты жизни отца Марка Райдпере, запечатленные в предметах быта, оставшихся после его смерти: ярком диване, шахматах, разбросанных по шахматной доске, фруктах в вазе на кухонном столе, развешенной на мебели одежде, необычных обоях. При взгляде на фотографии квартиры, кажется, что время на них течет иначе, оно

словно начинает измеряться вещами, прожившими целую жизнь вместе с отцом художника. Исполненные меланхолии образы утраченного контрастируют со второй частью работы, в которой Марк Райдпере берет интервью у молодой пары – обычных людей, живущих в бывшей отцовской квартире. Они не стесняются камеры, не позируют, когда отвечают на вопросы, описывая свой рабочий день, рассказывая о семейных историях. Вещный контекст минувшей жизни сохранен – молодые люди сидят на том же диване, на фоне тех же обоев, что мы видим на первом экране. Теперь это их дом – место, как говорят они сами, в которое можно возвращаться, чтобы быть вместе. Благодаря дому локализуется большая часть наших воспоминаний, поскольку «люди и вещи тесно связаны между собой, и в такой согласованности вещи обретают внутреннюю плотность и аффективную ценность, которую принято называть их «присутствием». Очевидно, именно из- за этой сложной структуры внутреннего пространства, где вещи очерчивают у нас перед глазами символические контуры фигуры, именуемой жилищем, – очевидно, именно из-за нее у нас в памяти столь глубоко запечатлевается образ родного дома»[1]. В «После / Впереди» художник, фиксируя увиденное в памяти фотоаппарата, которая, кажется, долговечнее памяти людской, задается вопросом, продолжают ли вещи присутствовать в жизни других людей, хранят ли вещи память о человеке или же опыт прожитой жизни, заключенный в вещах их владельца, может быть актуализирован лишь вспоминающему человеку.

Стереозвуковая инсталляция «Без названия», созданная в 2017 г. представителем экспериментального электронного андеграунда аудиохудожником **Иваном Павловым (1968 г. р.)**, выступающего с конца 1990-х под творческим псевдонимом «Сон», является объединяющим началом выставки «Дом с привидениями» и сопровождает посетителя во всех залах. «Музыка – это время, а не место; у музыки нет собственного места, ей нельзя указать на место, она заполняет воздух, но при этом оставляет пространство свободным. Ее *modus operandi* заключается в том, чтобы быть всюду; вы можете заниматься чем угодно, когда она вас окружает. Ее нельзя потрогать, нельзя ни обойти, ни пройти сквозь нее; это музыка проходит сквозь вас, оседает у вас внутри»[2], организуя выставочное пространство по законам драматургии времени. Музыка выполняет роль рассказчика. Звуковая инсталляция «Без названия» включает в себя цитаты из разных работ выставки «Дом с приведениями», трансформируя их в некую пространственно-организованную полифонию. Работа представлена молчащей шкатулкой в последнем зале экс-

---

[1] *Бодрийяр Ж*. Система вещей. М.: Рудомино, 1999. 224 с. С. 19.

[2] *Аккончи В*. Публичное пространство в личное время // Художественный журнал. № 89. 2013. URL: http://moscowartmagazine.com/issue/8/article/79…

позиции, погружая зрителя в тишину и оставляя его наедине с собственной памятью. Как пишет Иван Павлов, «звук имеет определенную возможность “проскользнуть” в мир переживаний зрителя незамеченным; благодаря звуку, призраки/приведения выскальзывают из своих комнат и незаметно сопровождают посетителей либо в одиночестве, либо сплетаясь в незнакомые комбинации; отголоски увиденного способны не только изменить восприятие только что прошедших минут, но и воссоздать видения из более раннего прошлого или даже совершенно неосознанно, напрямую отозваться в подсознании зрителя эхом когда-то лично пережитого»[1].



Иллюстрация 4. Александра Дементьева. «Память зеркала». 2017.

26 января 2017 г. на выставке «Эффект присутствия» в Академии Штиглица в рамках Десятого Международного фестиваля медиаискусства Киберфест-2017 «Время существует из-за нас» было представлено произведение медиахудожника **Александры Дементьевой (1960 г. р.)** «Память зеркала». В интерактивной видеоинсталляции, основанной на взаимодействии произведения искусства и зрителя, был создан «эффект присутствия» там, где это присутствие, казалось бы, невозможно. Встав на сенсорный коврик перед зеркалом, зритель видит в нём не только себя, но и тех, кто смотрелся

---

[1] Выставка «Дом с привидениями». Иван Павлов/СОН.
URL: http://thehumancondition.ru/page2038664.html

в него ранее. Зеркало перебирает всех тех, кто в нем отразился. Видеоинсталляция А. Дементьевой предстаёт как специфический способ коммуникации с прошлым. Автор видеоинсталляции визуализирует работу памяти, позволяющей рассматривать отсутствующих. «Отсутствующие» в зеркале могут быть различимы на уровне памяти тела: те, кто были до нас, присутствуют в наших привычках, речи, жестах, чертах лица.

Серия «Крутящиеся объекты» художника, куратора, музыканта **Алексея Шульгина (1963 г. р.)** была представлена в 2020 г. на выставке «Лаборатория будущего. Кинетическое искусство в России» в Центральном выставочном зале «Манеж». В создании кинетических объектов серии «Крутящиеся объекты» художника интересовали визуальные артефакты прошлого (фотографии, открытки, гравюры) и их забвение. Художник хотел придать этим старым вещам новый импульс, энергию, сделав их вновь заслуживающими внимания человека. Причем сделать это в буквальном смысле, подключив объекты к мотору и установив датчик движения. В момент приближения человека к арт-объектам они начинают вибрировать, привлекая к себе внимание. Художником использована популярная в современном искусстве стратегия создание нового произведения путем «реанимации» старых артефактов.



Иллюстрация 5. Сара Зе. «Хронометр» («Timekeeper»). 2016.

Американская художница, скульптор **Сара Зе (1969 г. р.)** исследует природу восприятия образов, время, пространство, память с помощью сложных инсталляций, собранных из множества бытовых предметов с использованием аудио- и видеотехнологий. Она говорит: «Я хотела стереть границы как между разными художественными средствами, так и между повседневной жизнью и искусством; то есть, если, находясь в одной из моих работ, вы узнаете в ней элементы повседневности, а потом заберете этот опыт с собой, то, возможно, начнёте замечать искусство в обычной жизни»[1]. В инсталляциях Сары Зе очень важен чувственный опыт, который получает наблюдатель. Она пытается сделать физически ощутимым и зримым момент перехода настоящего в прошлое. В своём выступлении на TED2019[2] Сара на примерах собственного творчества показывает механизмы поиска ответа на то, как мы воспринимаем произведения искусства и как рождаются смыслы, которые мы им придаём, как образы сохраняются в нашей памяти и почему одни из них сохраняются, а другие со временем стираются, как можно изменить наше восприятие времени[3]. В одном из своих многочисленных экспериментов Сара Зе пытается понять, как можно изменить наше восприятие времени: «Раз мы воспринимаем время через материалы, то что будет, если соединить изображения и предметы? (…) Я решила взять для примера какое-нибудь животное и поиграть с идеей превращения статичного изображения в движущееся, перемещающееся в пространстве. Я выбрала для этого гепарда, потому что это самое быстрое из обитающих на земле существ. Его рекорд скорости мне хотелось использовать в качестве своего рода временно́го ориентира. С помощью проектора изображение переносилось на обычную бумагу, разорванную на кусочки. Затем, с помощью видео, я попробовала сделать подобие гонки: сокол летит впереди, гепард следует вторым, а носорог пытается поспеть за ними»[4]**.**

Работа 2010 года «Планетарий» связана с воспоминанием детства: «В детстве мне очень нравилось ходить в планетарий. Тогда в нём можно было видеть не только изображения, проецируемые на потолок, но и сам проектор с жужжащими внутри деталями и камеру в центре комнаты»[5]. Планетарий

---

[1] Сара Зе. ТЕД2019. Как исследовать время и память с помощью искусства. URL: https://www.ted.com/talks/sarah_sze_how_we_experience_time_and_memory_through_art?language=ru#t-369933

[2] TED (аббревиатура от англ. *technology, entertainment, design*; технологии, развлечения, дизайн) – американский частный некоммерческий фонд, известный прежде всего своими ежегодными конференциями, миссия которых состоит в распространении уникальных идей («*ideas worth spreading*»). Темы лекций разнообразны: наука, искусство, дизайн, политика, культура, бизнес, глобальные проблемы, технологии и развлечения.

[3] Сара Зе. ТЕД2019.Как исследовать время и память с помощью искусства. URL: https://www.ted.com/talks/sarah_sze_how_we_experience_time_and_memory_through_art?language=ru#t-369933

[4] Там же.

[5] Там же.

как образ, отпечатанный в памяти, как «внутреннее изображение», переживание, воспоминание превращается в работе «Планетарий» в материальный объект. Серию таких объектов Сара Зе называет «постизображениями». Воспоминание – это мост между восприятием и памятью, между духовным и материальным, внутренним и внешним. В своей работе Сара Зе не воссоздаёт планетарий из детства, но создает образ, который отпечатался в её памяти: по образцу прошлого создается эскиз будущего. Эта модель может «вырасти» в большой объект-инсталляцию и заполнить собой очень большое пространство, а может быть свернута в одно лишь снятое на iPhone видео и получится «постизображение», сделанное по воспоминаниям. Подобная ситуация, по мнению Сары Зе, возникает в случае, когда мы пытаемся вспомнить событие, случившееся, скажем, когда нам было 10 лет. «Это непросто. Я могу вспомнить один, может, два момента, но этот момент как бы расширяется в моей памяти и заполняет собой весь год. Значит, мы ощущаем время не в минутах или секундах. Мне было интересно, как полное погружение в окружающие нас изображения, будет влиять на наше восприятие одного из них, будет ли оно нас преследовать. Для этого я распечатала на бумаге кадр, снятый мною на видео, разорвала бумагу на фрагменты и спроектировала на них это же видео. Образы, так же как воспоминания, могут померкнуть, а мне так важно, чтобы они остались у вас в памяти и создавали идеи за пределами музеев»[1].



Иллюстрация 6. Кристиан Болтански. «Аниматас» («Animatas»). 2017.

[1] Там же.

Память – ключевая тема творчества французского художника-философа **Кристиана Болтански (1944 г. р.).** «Меня интересует то, что я называю «маленькой памятью», это память повседневная, эмоциональная, противоположность памяти с большой буквы «П», которую хранят книги по истории. Именно эта маленькая память, которая, как мне кажется, делает нас уникальными, чрезвычайно хрупкая. Она исчезает в момент смерти. Большая память – это книги, а маленькая память – шутки вашей бабушки. Когда их забудут, память испарится. Эту утрату уникальности, идентичности, это уравновешивание всех забвений очень трудно принять»[1]. Именно эту «маленькую память» пытается сохранить художник. Памяти, жизни и смерти посвящен гуманистический проект под названием «Архив сердцебиений», начатый К. Болтански в 2008 году. В архиве собраны записанные звуки сердцебиений самых разных людей. На сегодняшний день насчитывается более 120 000 записанных ритмов сердца. Архив хранится на острове Тесима в Японии и представляет собой небольшой дом, в котором есть место для медитации, зал с компьютерами, в котором можно послушать записи сердцебиений и сделать запись своего сердцебиятия, а также темная комната с единственной лампочкой, мерцающей в такт одного из сердцебиений, которое проигрывается в данный момент. Это проект-мемориал тем людям, чье сердце рано или поздно перестанет биться. К. Болтански предупреждает, что «если вы отправитесь на остров, а путешествие туда будет весьма трудным, то по пути вы будете думать о человеке, чье сердце вы хотели бы услышать. Цель моего проекта не в том, чтобы услышать много разных ритмов, которые большей частью похожи друг на друга, цель в том, чтобы думать об определенном человеке и знать, что, например, сердце вашей бабушки хранится там. Однако, услышав его, вы не почувствуете ее присутствие, зато почувствуете отсутствие. Каждый раз, когда вы пытаетесь что-то сохранить, например, человека на фотографии, вы видите, скорее, отсутствие, чем присутствие»[2].

Кристиан Болтански интересуют судьбы обычных людей, которые переплетаются благодаря случайностям и вместе складываются в большую историю человечества. Теме анонимности, памяти и забвения, жизни и смерти посвящен знаковый проект Болтански под названием «Шанс», выполненный для французского павильона на Венецианской биеннале в 2011 г. Зритель попадает в механическое, индустриальное пространство, где гигантские

---

[1] За пальтецо. Интервью с Кристианом Болтански. URL: https://www.timeout.ru/msk/feature/419

[2] Кристиан Болтански: архивы сердца. URL: https://www.youtube.com/watch?v=gKG4gt4FbEk&ab_channel=%D0%93%D0%9C%D0%98%D0%98%D0%B8%D0%BC.%D0%90.%D0%A1.%D0%9F%D1%83%D1%88%D0%BA%D0%B8%D0%BD%D0%B0

конвейерные ленты с чёрно-белыми фотографиями лиц младенцев с молниеносной скоростью мчатся во всех направлениях, создавая ощущение бесконечности движения человеческой жизни. Два огромных табло-счетчика, один из которых с красными, другой с зелеными цифрами, показывают цифры умерших и родившихся людей в мире в данный момент. Специальная программа время от времени выбирает, какая из фотография будет проецироваться на большой экран при остановке конвейера. Жизнь – это конвейер, из которого время от времени выхватывается тот или иной человек, а потом вновь растворяется в нем. О младенцах, представленных в проекте, нет никакой информации. Болтански надеялся, что зрители достроят историю воспоминаниями из своей жизни, «если вы художник, у вас нет лица – только зеркало, и каждый видит в нем себя»[1]. К. Болтански говорит: «Я работаю с идеей хрупкости и исчезновения. Поэтому, если мои работы, к примеру, о детстве, то не потому, что я интересуюсь детством, а потому, что это первая часть нас самих, которая уже мертва. Мы, взрослые, – это мертвые дети»[2]. Любое детство связано с абсолютной утратой, исчезновением. Ребенка невозможно узнать во взрослом. Ребенок – это всегда кто-то, кто умирает в любом взрослом человеке. Память недостоверна. Музей, архив – это то, что превращает личную память в обезличенную, знание – в информацию, с которой непонятно как взаимодействовать. Вещи, казалось бы, должны рассказывать о персонаже, но они остаются анонимными. Всё, что уходит в прошлое, всё что задокументировано, как ни странно, не сохраняется, а становится анонимным. Время циклично, люди приходят и уходят, меняются поколения, все движется к концу, но потом все начинается с начала.

В своих работах Кристиан Болтански обращается не только к личной, но и к исторической памяти. Источником замысла видеопрокта «Аниматас» 2014 года послужили импровизированные алтари, которые чилийцы устанавливают в пустыне Атакама в память о жертвах диктатуры Пиночета – периода в истории с 1973 по 1990 год. Художник дополняет народный мемориал своим, укрепив на воткнутых в землю металлических стержнях восемьсот японских колокольчиков, расположение которых повторяет карту звёздного неба в Южном полушарии на 6 сентября 1944 года – день рождения Кристиана Болтански, а затем сняв эту инсталляцию без склеек, одним кадром в течение светового дня – от рассвета до заката. Согласно

---

[1] За пальтецо. Интервью с Кристианом Болтански.
URL: https://www.timeout.ru/msk/feature/4190

[2] Кристиан Болтански: архивы сердца.
URL:
https://www.youtube.com/watch?v=gKG4gt4FbEk&ab_channel=%D0%93%D0%9C%D0%98%D0%98%D0%B8%D0%BC.%D0%90.%D0%A1.%D0%9F%D1%83%D1%88%D0%BA%D0%B8%D0%BD%D0%B0

японским представлениям, в момент, когда ветер заставляет колокольчики звенеть, молитвы и желания, написанные на записках, прикрепленных к колокольчикам, возносится к высшим силам. В проекте К. Болтански, записки – это прозрачные ярлычки. Видеопроект «Аниматас» – это и темы смерти, и тема природы, и тема памяти. Начиная с 2014 года проект был реализован в разных местах (о. Тесима в Японии, пустыня Атакама в Чили, о. Орлеан в Квебеке, горы в Японии, Мертвое море в Израиле, Канада), и везде число колокольчиков было разным. По словам К. Болтански, «это работа о счастье, но это счастье приходит после всего, когда битва уже закончена; я думаю, что единственный способ продолжать жить, заключается в том, чтобы на некоторое время забывать. Забвение – есть благодать, потому что мы живем только тогда, когда можем забыть о судьбе, о том, что неизбежно произойдет. Возможно, благодаря тому, что я так много работал над этими темами, сейчас я лучше умею наслаждаться каждым моментом»[1].



Иллюстрация 7. Михаль Ровнер. «Трещины времени» (“Cracks in Time»). 2009.

«Большая» история человечества, сложенная из «маленьких» судеб людей, память о трагедиях XX–XXI века – основные темы творчества израильской художницы **Михаль Ровнер (р. 1957).** «Со времён наскальной живописи мир познал прогресс. Однако познал ли он прогресс в отношениях

---

[1] Кристиан Болтански: архивы сердца.
URL:
https://www.youtube.com/watch?v=gKG4gt4FbEk&ab_channel=%D0%93%D0%9C%D0%98%D0%98%D0%B8%D0%BC.%D0%90.%D0%A1.%D0%9F%D1%83%D1%88%D0%BA%D0%B8%D0%BD%D0%B0

человека к человеку – большой вопрос. Вот об этом как раз и есть мои работы» [1]. Главный герой работ Ровнер – человечество, переживающее кризисы, войны, конфликты, трагедии. Все работы Михаль Ровнер («Смещения», «Панорамы», «Переходы», «Трещины времени») объединены одним сюжетом: плоскость полотна, напоминающего одновременно и камень, и пустыню, и море, и географическую карту, рябь на мониторе телевизора, в разных направлениях пересекают вереницы крошечных человеческих фигурок, непрестанно идущих друг за другом и в то же время как будто стоящих на месте, пульсирующих. В видеопроизведениях М. Ровнер все движется, но нет ни начала, ни конца этому движению, нет ни прошлого, ни будущего. В видеофреске под названием «Трещины времени» (2012 г.) бесконечная череда людей, бредущих по иссохшей земле, проходят сквозь две гигантские темные фигуры время от времени воздевающих руки словно в молитве. Человеческие фигуры в работах М. Ровнер – это не анимация, а всегда опознаваемые фигуры, реальные люди, которых М. Ровнер записывала на видео. Однако, указывает М. Ровнер, «когда я приступаю к работе, я деперсонифицирую снятых людей, убираю информацию, детали, возраст, одежду, место, чтобы ничего не мешало видеть их подлинность, их “настоящесть”» [2]. Хаотичное движение человеческих судеб в жизни превращается в работах И. Ровнер в упорядоченную толпы, в «орнамент масс», складывающихся в сплошной текст. За любым текстом стоит человеческая история, за каждой буквой стоит человек. Но тест этот виден только на расстоянии, с божественной высоты. «Должно быть, когда ангелы глядят на нас сверху, мы им такими видимся. Вот и получается, что я даю публике возможность почувствовать себя ангелом»[3], отмечает в интервью М. Ровнер. Для творчества М. Ровнер характерна позиция отстранённого наблюдателя за сложной драматургией человеческой жизни. Особенно зримо это представлено в работе «Чашки Петри» 2003 года. На столах стоят лабораторные чашки Петри с неизвестными культурами, при рассмотрение которых под микроскопом обнаруживается, что это роение человеческих масс. М. Ровнер работает с очень разными масштабами, от видеокартин (небольших жидкокристаллических экранов в черных рамах) до видеофресок (гигантских проекций на стену). Например, видеофреску «Переходы» (37х5 м) можно смотреть как в музее, так и в метро: с 2015 года в Неаполе на «Stazione Municipio», с 2018 года в Лондоне на «Canary Wharf». М. Ровнер активно работает с фото, видео и звуком, но, по ее мнению, «технологии —

[1] Михаль Ровнер: чем лучше инструмент, тем легче работать. URL: https://www.kommersant.ru/doc/2815480.

[2] Там же.

[3] Современные художники надеются на потомков. URL: https://www.ntv.ru/novosti/59471/.

всего лишь инструмент; чем лучше инструмент, тем легче работать. Сегодня самое важное – это потребность в коммуникации и самовыражении, а уж какими средствами, каждый художник выбирает сам»[1].

В позиции отстранения заложен гуманистический посыл – картины М. Ровнер обо всех и о каждом, они «обращаются к каждому из нас и говорят о невозможности отдельного существования индивида – о том, что жизненная траектория каждого человека неизбежно связывает его с жившими и живущими на планете и теми, кто будет жить после нас»[2]. Французский философ Жан Бодрийяр в работе «Прозрачность Зла» писал: «Образ сидящего человека, созерцающего в день забастовки пустой экран своего телевизора, когда-нибудь сочтут одним из самых великолепных образов антропологии XX века». Мысли философа созвучны размышлениям Михаль Ровнер: «Сегодня в каждом доме есть ТВ, компьютер, но, смотря новости, люди часто думают: «Это меня вообще никак не касается, это в Сомали, это далеко в Афганистане». Для меня же самое важное, чтобы человек узнавал себя в моих работах, ощущал, что процесс происходит не где-то там, далеко, и с кем-то другим, но чтобы он понимал, что это может или уже происходит и с ним. Мне нравится, когда человек, видя мое творчество, спрашивает: это про них или про нас?»[3]. Искусство М. Ровнер, как отмечает израильский писатель Давид Гроссман, «заставляет нас очнуться, сфокусироваться, оно принуждает, заставляет нас почувствовать пульсацию большого хода истории и нашу с ней связь. Ровнер превращает нас в художников: микроскопические человеческие фигурки взывают к нам из глубины камней. Мы не знаем, кто они. Только то, что они – люди. Они молят о том, чтобы их не забыли и не вычеркнули. Они – живые останки человеческого опыта, уже истребленного или находящегося под угрозой истребления. Они – выражение глубинного желания человека оставить после себя хоть отпечаток пальца, знак, память. Они – это мы»[4].

---

[1] Михаль Ровнер: чем лучше инструмент, тем легче работать. URL: https://www.kommersant.ru/doc/2815480

[2] Михаль Ровнер: «Смещения» URL: http://www.museum.ru/

[3] Михаль Ровнер: чем лучше инструмент, тем легче работать. URL: https://www.kommersant.ru/doc/281548.0

[4] Михаль Ровнер: «Смещения» URL: http://www.museum.ru/N592000



Иллюстрация 8. Билл Виола. «Квинтет памяти» («The Quintet of Remembrance»). 2000.

Американский художник, классик видеоарта **Билл Виола (1951 г. р.),** работая с 2000 г. по 2003 г. над видеоинсталляциями серии «Страсти», обращается к произведениям искусства прошлого: к европейской живописи (Босх, Дюрер, Мантенья), к японской скульптуре, индийской и персидской миниатюре. Человеческие эмоции – центральная тема серии «Страсти», в которую вошли четыре «Квинтета»: «Изумленных», «Памяти», «Невидимых» и «Тишины».

В фильме «Квинтет памяти» на замедленной съемке зритель в течение четверти часа наблюдает, как медленно возникают и исчезают сильные эмоции на лицах пяти человек. Каждый живет своей эмоцией. Они стоят очень близко друг к другу, но при этом никак не связаны. За спиной у актеров – темнота, они не сходят с места, двигаются строго в раме, очерченной экраном. Зрителю неизвестна причина переживаний этих людей. «Воспринимать, писал французский философ Анри Бергсон, – значит сгущать огромные периоды бесконечно растянутого существования в несколько дифференцированных моментов более интенсивной жизни, резюмируя, таким образом, очень Длинную историю»[1]. В видеоинсталляции «Квинтет памяти» Билл Виола визуализирует пространство памяти человека, используя время как художественной средство выражения. Замедленный съемка вызывает эффект остановки во времени и растягивает

---

[1] *Бергсон А*. Творческая эволюция. Материя и память. Пер. С фр. Мн.: Харвест, 1999. 1408 с. С. 626.

«интенсивный» момент прошлого, запечатленный в памяти и связанный с мгновением счастья, переживанием боли, страдания и т. д. «Билл Виола стремится к тому, чтобы сделать свои технические средства столь же невидимыми, как невидимы мазки на ренессансных картинах. Проникнув с помощью видео в человеческие глубины, он демонстрирует поэтические возможности новых технологий, создавая эфемерные пространства духовного опыта, «иконы» современности»[1].

Мы рассмотрели *примеры художественных высказываний, связанных с концептом индивидуальной и коллективной памяти*, а в заключении остановимся на теме *культурной памяти*, «памяти искусства», «памяти креативной (творческой)»[2]. Актуализация текстов прошлого подчинена сложным законам общего культурного движения, «новые тексты создаются не только в настоящем срезе культуры, но и в её прошлом. <...> Каждая культура определяет свою парадигму того, что следует помнить (то есть хранить), а что подлежит забвению. Последнее вычеркивается из памяти коллектива и "как бы перестает существовать". Но сменяется время, система культурных кодов, и меняется парадигма памяти-забвения. <...> Смыслы в памяти культуры не "хранятся", а растут»[3], генерируются, являются текстообразующим механизмом. Мультимедийная «инсталляция «Lk 15, 11–32. Рембрандт. Посвящение. **Александр Сокуров**», представленная в 2020 году в Эрмитаже позволяет переосмыслить притчу о блудном сыне из Евангелия от Луки (глава 15, стихи 11–32) с точки зрения современности на языке скульптуры, живописи, видео и музыки. По мнению Александра Сокурова, «покаяниям верить нельзя. Человек покаявшийся, получивший прощение, может продолжить творить зло. В инсталляции изображено покаяние на фоне страшной войны, а в завершение – схватка отца и сына. Высказывание жесткое, его чуть смягчает финал – птичьи гнезда. Надежда, что все будет хорошо»[4]. Обращаясь к своим современникам, Александр Сокуров приспосабливает вечное содержание евангельской притчи к реалиям современной культуры, помещает вечный сюжет в контекст актуальной для современников ситуации, связывает прошлое с современностью.

---

[1] *Деникин А. А.* VидеоАрт/ Видеохудожники. Альбом с текстовыми вставками и комментариями, эл. издание. М.: Videoart digital std., 2013. 110 с. С. 61.
[2] *Лотман Ю. М.* Память в культурологическом освещении // Семиосфера. Статьи, исследования, заметки. СПб.: Искусство-СПб., 2001. 704 с. С. 673–676. С. 674.
[3] Там же. С. 675.
[4] Михаил Пиотровский. Можно ли верить покаяниям? URL: https://spbvedomosti.ru/news/culture/mikhail-piotrovskiy-mozhno-li-verit-pokayaniyam/



Иллюстрация 9. Александр Сокуров. «Lk 15, 11–32. Рембрандт. Посвящение. Александр Сокуров». 2020.

Проведенный анализ произведений медиаискусства *Адриана Пачи, Деймантаса Наркявичюса, Марка Райдпере, Ивана Павлова, Александры Дементьевой, Алексея Шульгина. Сары Зе, Кристиана Болтански, Михаль Ровнер, Билла Виолы, Александра Сокурова* позволяет сделать вывод о роли и эстетическом потенциале медиаискусства в осмыслении прошлого, будь то личная, коллективная или культурная память. Каждая из работ представляет собой диалог современности с прошлым, поскольку «иногда *прошедшее* культуры для её будущего состояния имеет большее значение, чем её *настоящее*» [1] . Вечные мотивы, смысловые инварианты культуры путешествуют во времени и вновь возрождаются в контексте новой эпохи. Диалог прошлого с настоящим – это единственный универсальный способ существования современного медиаискусства и культуры в целом.

1 *Лотман Ю.М.* Память культуры // Семиосфера. Статьи, исследования, заметки. СПб.: Искусство-СПб., 2010. 704 с. С. 614–622. С. 615.

2.5. ГЛИТЧ-АРТ: ЦИФРОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ВЫРАЖЕНИЯ

Прорывным открытием XX века стало изобретение информационно-коммуникационных технологий, способа мгновенной передачи информации в глобальном пространстве и способа хранения и обработки неограниченных объемов данных. Вследствие этих открытий радикально изменился темп жизни, ускорились процессы глобализации, изменились коренным образом средства коммуникации, равно, как и всё социокультурное пространство[1]. Произошли коренные изменения и в сознании человека, его системе ценностей, что не могло не найти своего отражения в искусстве[2]. Традиционные и инновационные формы культуры и искусства стали развиваться параллельно в рамках единого цифрового информационного пространства. Трансформировались стратегические приоритеты глобальной культуры общества, алгоритмы формирования, сохранения и использования культурного контента, возникли новые мультимедийные формы художественного выражения и творчества[3]. Огромное влияние на развитие современного искусства оказали технологии оцифровки аудио-, видео- и текстовых материалов, обеспечивающих возможность доступа к культурному наследию человечества[4]. Глобальная информатизация общества и возможность доступа к объектам культуры и искусства музеев и картинных галерей различных стран (в их цифровой форме) обозначила принципиально новый этап развития культуры[5].

Синтез науки и искусства, осуществленный в цифровую эпоху, способствовал созданию инновационных форматов взаимодействия искусства, науки и высоких технологий; что привело к возникновению качественно новых произведений современного искусства. Возникновение цифрового искусства относят к началу 1970-х гг., времени выхода первых моделей персонального компьютера на потребительский рынок.

---

[1] *Шлыкова О. В*. Цифровизация и цифровая культура как новые тренды информационной эпохи // Аудиовизуальная платформа современной культуры. Материалы Международной научной конференции (в рамках XV Колосницынских чтений). 2020. С. 22–31. С. 29.

[2] *Дробышева Е. Э.* Аксиологические параметры сохранения культурно-цивилизационной идентичности // Культура и образование. 2016. № 4 (23). С. 37–40.

[3] *Астафьева О. Н., Никонорова Е. В., Шлыкова О. В*. Культура в цифровой цивилизации: новый этап осмысления стратегии будущего для устойчивого развития // Обсерватория культуры. 2018. Т. 15, № 5. С. 516–531. С. 521.

[4] *Шапинская Е. Н*. Культура перед вызовами цифровой эпохи: теоретическая рефлексия и (пост)культурные практики // Диалоги о культуре и искусстве. 2019. С. 242–253. С. 659.

[5] *Колин К. К*. Информационная культурология: структура и содержание предметной области новой научной дисциплины // Вестник ЧГАКИ. 2011. №1(25). С. 7–13. С. 9.

Цифровое искусство – это философское и концептуальное направление современного искусства, выходящее за рамки традиционных принципов художественного творчества. Цифровое искусство («DigitalArt», «киберискусство») – это искусство, зафиксированное исключительно в электронной (цифровой) форме и распространяемое в рамках глобального информационного пространства[1].

Как отмечают исследователи, в настоящий момент около 20 % современных произведений искусства можно отнести к какому-либо направлению «DigitalArt». Особенно активное расширение сферы цифрового искусства наблюдается на Западе; однако, это направление начинает активно развиваться и в нашей стране. Очевидно, что процент цифровых форм искусства в ближайшем будущем будет всё более увеличиваться, в первую очередь, из-за бурного распространения информационно-коммуникационных технологий и необратимых глобализационных процессов.

Цифровое искусство, создаваемое с помощью компьютерных технологий, включает в себя различные *формы и художественные практики*. В их числе – *саунд-арт, цифровая живопись, глитч-арт, цифровая фотография, дигитальная поэзия, сетевое искусство (нет-арт), некоторые виды сайенс-арта, видеоарт*, *гейм-арт, интерактивные инсталляции*. Основными специфическими свойствами цифрового искусства выступают такие качества, как *виртуальность, интерактивность, гиперреализм, случайность доступа (алгоритмы)*.

Глитч-арт (англ. Glitch) – глюк, ошибка, цифровая помеха – это одно из популярных направлений «DigitalArt», нашедших свое воплощение в самых различных видах искусства (музыка, искусство фотографии, скульптура, дизайн, видео-арт)[2].

Понятие «глитч» («помеха, вызванная наложением сигнала или искажением») впервые употребил в 1962 году первый американский астронавт Джон Гленн в 1962 году для описания неполадок в связи во время орбитального космического полёта. Затем в 1990-х годах появилось одноимённое направление экспериментальной электронной музыки. Глитч-композиции использовали в качестве основного средства выразительности аппаратные шумы и акустические эффекты, возникавшие при всевозможных системных сбоях. Позднее, в 2001 году, художник Энт Скотт использовал термин «глитч-арт» для описания своих произведений[3].

---

[1] *Громадин В. В*. Феномен музыки цифрового века: вопросы теории. Дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.09. М., 2010. 300 с. С. 17.

[2] *Деникин А. А*. Цифровая фотография и современное искусство: Учебное пособие для студентов гуманитарных вузов. М.: Нестор-История, 2016. 224 с. С. 185.

[3] Там же. С. 186.

Несмотря на то, что термин глитч-арт достаточно молодой, характерные черты и смысловые основы самого этого направления берут свое начало в XX веке в *футуризме*. Футуристы начала XX века – художник, композитор и поэт Луиджи Руссоло и писатель, поэт Филиппо Маринетти в Италии, музыкант-изобретатель, пионер ранней электронной музыки, исследователь микрохроматики Йоргом Магером в Германии – все они проводили эксперименты по созданию шумовой музыки. Известен Манифест Л. Руссоло под названием «Искусство шумов» (1913 г.), в котором он провозгласил эстетические основы своей звуковой концепции. Футуристы, проводившие опыты и разного рода манипуляции с различного рода звуками, изобрели специальные шумовые инструменты – «гремящие», «хрипящие», «скрипящие», «визжащие» – то есть, производящие звуки, совсем не похожие на музыкальные. Интересно, что именно в 1913 году было написано известное футуристическое стихотворение В. В. Маяковского, в котором он восклицает –

А вы
ноктюрн сыграть
могли бы
на флейте водосточных труб?.

Метафорическое превращение водосточных труб в нежнейший музыкальный инструмент – флейту, на котором поэт-урбанист может сыграть ноктюрн или колыбельную песню, отображает способность художника претворять жизнь в искусство[1].

Однако творцы шумовой музыки той поры не располагали ещё ни магнитофоном с его широкими возможностями записи, модификации и воспроизведения любых звуков, ни, тем более, цифровыми технологиями нашего времени, обладающими неограниченными возможностями в области обработки звука. Известно, что Й. Магер изобрел «сферофон» – специальный инструмент с электроустройством, с помощью которого он извлекал «космические звучания»[2].

Эти опыты со звуками различного происхождения и свойства были продолжены в середине XX века изобретателем *конкретной музыки* – французским композитором, инженером-акустиком Пьером Шеффером (выпускником Высшей школы электрики в Париже). П. Шеффер разработал теорию, методику, технологию и эстетику нового течения. Специфической особенностью конкретной музыки является то, что она существует только в форме магнитной или граммофонной записи, и не может быть зафиксирована предварительно на бумаге, подобно обычной музыке. Материалом для создания конкретной музыки служит вся звуковая вселенная, ничем не ограниченный

---

[1] *Харджиев Н.И.* Заметки о Маяковском // Новое о Маяковском / АН СССР. Отд-ние лит. и яз. М.: Изд-во АН СССР, 1958. С. 397–430. С. 408.
[2] *Шнеерсон Г.М.* Французская музыка XX века. Издание второе, дополненное и переработанное. М.: «Музыка», 1970. 576 с. С. 470.

мир звукошумов, которые могут подвергаться самым смелым и неожиданным манипуляциям – смешениям различных тембров, искажениям вследствие движения ленты в обратном направлении, усилениям и ослаблениям силы звука, ускорениям, замедлениям и так далее[1]. Среди произведений П. Шеффера в области конкретной музыки – «Фугасная батарея», «Железнодорожный этюд», «Астрология», «Таутология», «Покрывало Орфея» и другие. П. Шеффер и его последователи использовали специальные машины для обработки звуков – фоногены, научились пользоваться различными фильтрами, звукоизмерительными приборами, подробно разработали технологию заготовки «звуковых предметов» и применения этих «предметов» в композиции [16, с.471-472][2].



Иллюстрация 1. Пьер Шеффер за хроматическим фоногеном (середина 50-х)
Источник: http://asmir.info/lib/dmitrukova_schaeffer0.htm

П. Шеффер обрел немало сторонников своей концепции музыкального звука. Среди них – Пьер Анри, Бернар Пармежиани, Франсуа Байль, Люк Феррари, Франсуа Маш и многие другие. В 1951 году по инициативе Шеффера при Французском радио была создана экспериментальная студия, в которой велись эксперименты по записи конкретной музыки. В нашей стране дань направлению конкретной музыки отдал, в частности, Эдисон Денисов (его самое известное сочинение, написанное в этом направлении – пьеса «Пение птиц», которая, однако, включает в себя не только электронную фонограмму, но и графический партитурный лист для исполнителя сольной партии). Все композиторы, создававшие образцы конкретной музыки, стремились выразить экспрессию звукотворчества, создавали шумомузыкальную драматургию, использовать все звуки вселенной в качестве художественного средства для создания музыки[3].

Радикальное расширение выразительных средств и форм XX веке, беспредельное расширение границ того, что можно назвать искусством, нашло

---

[1] Там же. С. 471.
[2] *Шнеерсон Г.М.* Французская музыка XX века. Издание второе, дополненное и переработанное. М.: «Музыка», 1970. 576 с. С. 471–472.
[3] Там же.

емкое отображение в высказывании Лючано Берио: «Музыка – это всё, что мы слушаем с намерением слушать музыку»[1]. В этом утверждении, пожалуй, и выражен ценностный смысл конкретной музыки.

Несмотря на успех своих сочинений у публики, П.Шеффер в конце жизни разочаровался в своей концепции («Я потратил свою жизнь впустую…»)[2]. Однако идеи и достижения в области конкретной музыки нашли свое продолжение, став одной из ценностно-смысловых основ возникновения глитч-арта в электронной музыке.

В конце XX века гитч-арт стал активно использоваться и в визуальных искусствах; в первую очередь, в цифровой фотографии. Известными представителями этого направления выступают такие художники, как Сабато Висконти (Sabato Visconti, Бразилия), Томас Руффа (Thomas Ruff, Германия), Роза Менкман (Rosa Menkman, Нидерланды), Рейчел Уайт (Rachel White, Великобритания), Пол Херц (Paul Hertz, США), Йоши Содеока (Yoshi Sodeoka, Япония), Елена Роменкова (Россия) и многие другие. Самыми распространёнными техниками глитч-арта являются удаление фрагментов файла, различного рода повреждения средств хранения информации, использование разницы в кодировках для создания искажений при воспроизведении материала и др.[3].

В 2000-х годов глитч-арт стал рассматриваться как художественное направление в рамках медиаискусства, идейной основой которого стал протест против тотальной технократии и установившемуся технологическому идеалу цифровых медиа[4]. Однако сами художники видят сущность глитч-арта гораздо шире, подчеркивая то социальные, то психологические, то эстетические ценностно-смысловые аспекты этого направления цифрового искусства.

Например, американский фотохудожник Пол Херц (Paul Hertz) формулирует ценностно-смысловую концепцию глитч-арта в следующем утверждении: «Глитч – это больше, чем ошибка. Это – разрыв в нашем коллективном техно-гипнозе, вестник подлинной реальности»[5].

---

[1] *Зенкин К. В.* Музыка-Эйдос-Время. А.Ф. Лосев и горизонты современной науки о музыке. М.: Памятники исторической мысли, 2015. 464 с. С. 452.

[2] *Дмитрюкова Ю. Г.* Разочарование первооткрывателя // Музыкальная академия. 2003. № 2. С. 90–98. URL: http://asmir.info/lib/dmitrukova_schaeffer0.htm

[3] *Деникин А.А.* Цифровая фотография и современное искусство: Учебное пособие для студентов гуманитарных вузов. М.: Нестор-История, 2016. 224 с. С. 189.

[4] *Жагун-Линник Э. В.* Проблематизация художественных аспектов глитч-арта в современных исследованиях глитч-феноменов //Артикульт. 2019. № 2 (34). С. 69–78. С. 71.

[5] *Деникин А. А.* Цифровая фотография и современное искусство: Учебное пособие для студентов гуманитарных вузов. М.: Нестор-История, 2016. 224 с. С. 189.

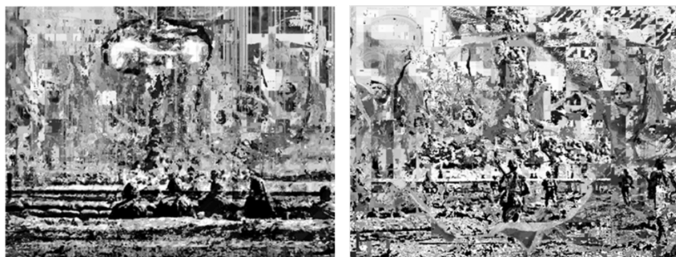


Иллюстрация 2. Пол Херц (Paul Hertz), «Snapper»
Источник: http://cupcake.spamm.fr/

Российский фотограф Елена Куликова в серии фотографий «Eternity» путём тиражирования многослойных образов стремится отобразить процессы работы подсознания человека; а Елена Роменкова создает фотопортреты, в которые глитч-арт вносит эффект неожиданности в стандартизированную глянцевость современных изображений[1].



Иллюстрация 3. Е. Роменкова. «Glitch Diva»
Источник: https://gvzm-nasledie.ru

В то же время, белорусский художник Виктор Макурин видит в своих произведениях глитч-арта, с одной стороны – проявление иллюзорности материального мира, изменчивости его пространственных характеристик, а с другой – запечатленную трансформацию восприятия материи в эпоху открытия виртуальной реальности, в которой материя, перетекающая из одной медиа среды в другую, претерпевает бесконечную серию трансмутаций. Ценностно-смысловые истоки своего творчества он видит в работах художников-кубистов, концепция которых основана на деконструкции и последующей рекомбинации частей исходного изображения. Свою работу «Белое» из серии «Утопия» В. Макурин рассматривает как дань уважения Казимиру Малевичу. По словам самого художника, человек предстаёт здесь лишь как случайное сочетание геометрических фигур, чьи траектории слу-

---

[1] *Деникин А. А.* Цифровая фотография и современное искусство: Учебное пособие для студентов гуманитарных вузов. М.: Нестор-История, 2016. 224 с. С. 189.

чайно пересеклись в «бескрайнем белом космосе»; эти фигуры складываются в одно целое лишь на миг и тут же разлетаются, продолжая свой полёт[1].

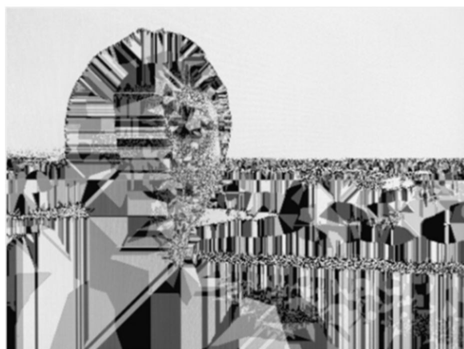


Рисунок 4. Виктор Макурин. «Белое», из серии «Утопия»
Источник: http://www.foto-video.ru/practice/pract/63173/

В цифровых помехах и ошибках художники глитч-арта видят новые возможности выражения художественного замысла.

Таким образом, появление и развитие цифрового информационного пространства привело к возникновению и распространению новых видов искусства, обладающих специфическими художественно-эстетическими качествами. При этом, такое направление современного искусства, как глитч-арт, использующее ошибку в качестве центрального объекта и основного средства художественной выразительности, имеет своё начало задолго до изобретения информационных технологий. Его ценностно-смысловые основы прослеживаются сначала в творчестве футуристов начала XX века, затем находят продолжение в рамках конкретной музыки, перемещаясь в её электронные направления, а затем проникает и в визуальные художественные формы цифрового искусства – цифровую фотографию, скульптуру, дизайн.

Одни художники в явлении глитч-арта видят протест против тотальной технократии и цифровизации. Другие – запечатленный разрыв в коллективном техно-гипнозе; третьи – отображение процессов работы подсознания человека.

Изучение этого феномена позволяет критически взглянуть на взаимодействие физического и цифрового мира в рамках современной культуры, выявить перспективы этого взаимодействия.

---

[1] *Макурин В*. Мир наизнанку. Глитч-арт // Foto&Video. 2013. №4. URL: http://www.foto-video.ru/practice/pract/63173/

2.6. РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ КЛАССИЧЕСКОЙ МУЗЫКИ В СОВРЕМЕННОМ МЕДИАПРОСТРАНСТВЕ: СЛУЧАЙ ОПЕРЫ

В современной культурной архитектонике опера продолжает свое существование по преимуществу в ставших уже для неё традиционными институциональных формах, связанных с классическим академическим музыкальным искусством. Оперные театры, филармонии и концертные залы по всему миру представляют потребителям культурного продукта на выбор большое количество разнообразных постановок, основанных на музыке широкого круга композиторов. С момента зарождения в XVI–XVII веках опера неизменно трансформировалась: совершенствовались музыкальные формы, сменялся сюжет либретто, корректировался и дополнялся состав оркестра, изменялись певческие каноны и эстетические доминанты. Однако к началу XX века опера как род музыкально-драматического произведения, так или иначе, имела уже довольно отчётливые и во многом законченные очертания, что предполагало как определённые правила исполнения вокально-инструментальной составляющей, так и соответствующую содержанию либретто сценическую организацию постановок.

В этом смысле практически весь «корпус» оперного искусства, который мы знаем на сегодняшний момент, носит классический по отношению к современности характер. При этом представляется очевидным, что ничто не остается постоянным в своих формах в ситуации быстро меняющегося культурного и технологического контекста сегодняшней действительности. Ставшие уже для нас традиционными явления и предметы культуры, получившие *статус классики*, также обретают новые черты и утрачивают старые. Оперная постановка при кажущейся на первый взгляд классичности своего музыкального субстрата также подвергается трансформациям, которые, по многим параметрам, повторяют общие социокультурные изменения в связи с распространением и укоренением различных медиа в повседневной жизни потребителей культуры технологически развитых регионов мира.

В этом отношении оперная постановка начинает всё больше приобретать черты, которые свойственны архитектонике актуальной реальности, прежде всего, это касается тенденций развития медиакультуры. Современное медиапространство способствует клипизации – как виртуального аудиовизуального контента, так и реальной предметности культуры. С одной стороны, это соответствует разметке картографии новых медиа, например, сети Интернет. С другой стороны, всецело отражается в специально подготовленных форматах репрезентации контента, например, в различных видах аудиовизуальных сборок информации. В этом отношении интересные замечания о музыкальном искусстве мы можем встретить у советского композитора, музыкального критика и музыковеда Б. В. Асафьева (1884–1949).

Несмотря на явную политико-идеологическую составляющую и в целом ангажированность его позиции, он удачно выделил одну из характеристик современной его эпохе западной музыки, которая, как мы продемонстрируем далее, также находит своё отражение уже и в оперной практике XXI века. Так, в 1925 году в газете «Красная газета» печатается его статья «Музыка современного запада», в которой Асафьев проводит критический анализ европейского музыкального искусства и отмечает, что «…основной характерный тон современной западной музыки – боязнь длительных созерцаний, словно бегство от них в танцевальные ритмы, в сутолоку, в кинематографическую пестроту движений»[1]. Именно так называемая *кинематографическая пестрота движения* всё больше определяет различные сферы жизни в ситуации современной – *клиповой* – культуры. Представляется, что в условиях медиареальности мы можем применить данные оценки и по отношению к современной оперной постановке.

Для начала выясним, с помощью чего «собирается» современная оперная постановка, а также какие из её структурных элементов претерпевают основные изменения под влиянием медиа практик. Оперная постановка как пример классического музыкально-драматического искусства в ситуации тотальности массовой культуры не может ограничиваться только *бессмертными* и *универсальными* (предполагающими ценность произведения «на все времена») для любой эпохи сюжетами, и, как особенно остро ощущается сегодня, вынуждена соответствовать ожиданиям и запросам публики. Это также означает внедрение современных способов репрезентации самих сюжетов, что оказывается необходимым в ситуации нарастающего дефицита внимания зрителя / слушателя и укоренения феномена информационного шума: «Главная проблема современного мира <...> это менеджмент дефицитнейшего из всех ресурсов: внимания»[2].

В связи с этим становится необходимым сохранять и поддерживать актуальность, «злободневность» и *со-бытийность* оперы в рамках современной культурной действительности. В этом отношении именно визуальная составляющая оперных постановок оказывается той структурной частью классической оперы, которая подвергается наиболее частым и существенным трансформациям. При этом необходимо заметить, что непосредственные изменения аудиального субстрата оперы, как правило, не происходят. Речь скорее идет об уточнениях в отношении авторской партитуры, поскольку, например, у одной классической оперы может быть несколько редакций. Однако, как правило, режиссёры-постановщики и дирижёры придерживаются той или иной редакции, что, по большому счету, может

---

[1] *Асафьев Б. В.* Об опере. Избранные статьи. Л.: Издательство «Музыка», 1976. С. 45.
[2] *Больц Н.* Азбука медиа. М.: Издательство «Европа», 2011. С. 18.

свидетельствовать об устойчивости вокально-музыкальной составляющей классической оперы. Как праило, незначительны изменения в части состава музыкальных инструментов и количества музыкантов в оркестре, а также высотных и тембровых характеристик голосов певцов для той или иной партии. Чаще всего, не привносятся какие-либо фундаментальные изменения в сюжетную часть либретто оперы. Иными словами, перекодировку классической оперы можно наблюдать, прежде всего, в рамках визуализации постановки и способов её последующей репрезентации и трансляции в современную культурную практику.

В таком случае возникает вопрос о соотношении роли визуального образного ряда сценической постановки с аудиальной составляющей оперы. В связи с этим необходимо установить, соответствуют ли современные сборки оперной постановки реализации идейных и эстетических интенций композитора. Не стоит также забывать, что именно аудиальная составляющая является незаменимым структурным элементом, делающим оперу именно музыкальным жанром искусства. В этом отношении вокально-музыкальный текст играет фундаментальную смыслосозидающую роль, имеет особую концептуальную ценность в рамках оперной постановки. На этом фоне «служанкой», которая должна способствовать реализации музыкально-драматического содержания оперы, выступает сценическая составляющая, которая, соответственно, носит второстепенный характер. При этом второй план, который занимает сценическая постановка, никоим образом не умаляет её основную задачу: быть одновременно визуальной основой и гармоничным дополнением аудиальной составляющей оперы. Таким образом, в опере как классическом музыкальном искусстве все элементы с неизбежностью должны служить единой цели: гармоничной актуализации текущей сборки при каждом исполнении, репрезентации идейной и эстетической составляющих, заложенных в произведение автором.

Однако в ситуации формирования современного медиапространства визуальная культура в различных её проявлениях занимает центральное положение. По сути дела, практически все новые медиа основываются на *экспроприации и оцифровывании реальной предметности культуры* (например, с помощью «дополненной реальности», *англ.* augmented reality), что позволяет расширять пространство вариантов манипулятивной визуализации в медиа. Для ситуации медиакультуры остаётся актуальным отмечаемый ещё во второй половине XX века так называемый *иконический поворот*. Российский композитор В.И. Мартынов констатирует, что «время, в которое мы живём, совпало со временем, когда на смену вербально ориентированной

парадигме культуры приходит парадигма визуально ориентированная»[1]. Здесь мы сравним музыкальное произведение, в частности оперу, с текстом: оба предполагают актуализацию себя в рамках выверенного аудиального порядка, что, в свою очередь, с обязательностью ведет к выстраиванию недискретных способов восприятия содержания информации субъектом культуры. Конструирование любых порядковых систем в рамках медиапространства становится проблематичной задачей из-за мозаичности как виртуального, так и социокультурного пространства. На сегодняшний момент фрагментированность во многом также вызывается количеством визуальных образов, которые продуцируются, транслируются и в итоге воспринимаются людьми в рамках повседневности.

В этом отношении наиболее примечательные и характерные образцы экспансии визуальных образов в структуру классической оперы мы обнаруживаем в постановках, которые изначально создаются не только для традиционной и детерминированной репрезентации в пространстве оперного театра или концертного зала, но и с целью записи на плёночные или цифровые видео для последующего распространения. Соответственно, в данном случае можно также говорить как об особом режиме съёмки и монтажа видеоматериала, так и в целом об адаптации и трансформации действий оперных певцов, хора и массовки, формата декораций и набора различных эффектов.

Приведём некоторые примеры перекодировки оперной постановки под воздействием клиповой (фрагментированной) репрезентации современного медиапространства.

Опера «Медея» Луиджи Керубини, впервые поставленная на сцене 13 марта 1797 года в театре Фейдо города Париж, является кульминацией героического классицизма конца XVIII века[2]. В качестве примера проанализируем современную постановку польского театрального режиссера К. Варликовского 2008 года, в которой прослеживаются клиповые маршруты репрезентации современного медиапространства и соответствующие ей трансформации содержания. Тот факт, что сюжетные линии подвергаются различным постмодернистским художественным практикам перекодировки смыслового содержания, всячески избегая «прямого» прочтения либретто и понимания характера музыкальной композиции, является уже обыденным для нас положением дел. Однако признание интерпретаций и последующих реинтерпретаций сущностного основания классического культурного артефакта через пользу «…многовариантных толкований…» и «…обогащения

[1] Цит. по.: *Савчук В. В.* Медиафилософия. Приступ реальности. СПб.: Издательство РГХА, 2013. С. 18.

[2] *Мугинштейн М. Л.* Хроника мировой оперы 1600–2000. Екатеринбург: У-Фактория (при участии изд-ва Гуманитарного ун-та), 2005. С. 231.

области репрезентации…»[1] является легитимным и практически безграничным исключительно для применения в рамках постмодернистского искусства. Напротив, в постановке К. Варликовского мы обнаруживаем тотальную интерпретацию классического сюжета на современный манер с помощью трансформации визуальной составляющей постановки.

Между тем, на тему легитимности тех или иных интерпретаций во второй половине XX века высказывалась американский художественный критик С. Зонтаг в работе «Против интерпретации». Она отметила возрастающую тенденцию к новому переосмыслению художественных произведений, при этом сам герменевтический метод интерпретаторов она характеризует как «…раскопка; раскапывая, разрушают, роют *за текстом*, чтобы найти подтекст, который и является истинным»[2]. В этом отношении само произведение отступает на второй план, а на первый выходит сконструированная исходя из субъективных предпочтений интерпретация. С. Зонтаг также добавляет, что по сути дела, сама интерпретация зачастую оказывается соразмерной обывательским вкусам: «В наши дни интерпретация чаще всего равняется обывательскому нежеланию оставить произведение художника таким, каково оно есть. Подлинное искусство обладает способностью беспокоить нас. Сводя произведение к его содержанию, а затем, интерпретируя это последнее, человек произведение укрощает. Интерпретация делает искусство ручным, уютным»[3]. В случае классической оперы, это, конечно же, только способствует разрушению авторских интенций и содержания самого произведения.

Итак, уже перед началом исполнения оперы на сцене проецируется кинематографический видеоряд, который сопровождается треками популярной музыки XX века. Только после этого начинает звучать увертюра оперы «Медея», а на занавесе сцены все также транслируется видео: осуществляется инициация в художественное пространство оперы не посредством вслушивания и «погружения» реципиентов в атмосферу музыкальной композиции, а через восприятие визуальных образов. Через них репрезентируется современная повседневность, в которой практически невозможно проследить какой-либо имплицитной и эксплицитной корреляции с мифологическим сюжетом. При этом увертюра оперы скорее выступает в роли звуковой дорожкой (*англ.* soundtrack) для видеоряда на занавесе сцены.

Такой художественный ход режиссёра постановки не только подготавливает зрителя к инициации в постановочное пространство, но и самим сво-

---

[1] *Дианова В. М.* Постмодернистская философия искусства: истоки и современность. – СПб.: ООО «Издательство “Петрополис”«, 1999. С. 210–211.
[2] *Сонтаг С.* Против интерпретации и другие эссе. М.: Ад Маргинем Пресс, 2014. С. 10.
[3] Там же. С. 11.

им наличием отражает невозможность воздействовать на современную публику исключительно посредством музыки. Требуются дополнительные «раздражители», которые будут связаны со знакомыми субъектам культуры визуальными образами, например, теми, которые ранее были увидены на телевизионном экране. Ввиду этого уместными являются замечания американского психолога Р. Арнхейма, который пишет, что любое восприятие новых образов с обязательностью соотносится с теми, которые были уже восприняты ранее. При этом, при проведении научного эксперимента выясняется, что толкование того или иного образа реципиентом будет соответствовать «…той интерпретации, которая является характерной для его состояние ума и его психики»[1]. В этом отношении – сознательно или несознательно – режиссёры опер гомогенизируют содержание классических постановок с повседневными «сюжетными» линиями современной реальности. Таким образом, главенствующую роль начинает занимать визуальная «информация», и опера утверждается скорее как один из вариантов современного кинематографического жанра, нежели классического музыкально-драматического искусства.

Когда занавес поднимается, слушатель уже оказывается полноценным зрителем, а оперная сцена становится монитором, который отражает не события сюжета либретто, а репрезентирует клипы (фрагменты) современной действительности. Если в рамках повседневности огромное количество несвязанных друг с другом образов приводит к «…исчезновению вещей, “действительного”«[2], то в оперной постановке такой визуальный фрагмент производит перекодировку и редукцию содержания. В этом отношении визуальные образы отсылают лишь к себе самим и к тому повседневному и усредненному опыту, которым полна жизнь среднестатистического обывателя. Оптика взгляда современного субъекта культуры как никогда ранее является *реально «оптической»*, что предполагает «схватывание» и понимание действительности с помощью образного, а не логико-понятийного мышления. В этом отношении актуализируется та информация и раскрывается то содержание действительности, которые ранее были восприняты зрителем / слушателем как образы и теперь повторно визуализируются в «мониторе» (на сцене) оперной постановки. По сути, такая визуализация образного ряда в оперной постановке репрезентирует иную, отличную от структуры классической оперы, систему координат, в рамках которой уже может и не быть смыслообразующего центра в виде музыкально-драматического содержания.

---

[1] *Арнхейм Р*. Искусство и визуальное восприятие. Благовещенск: БГК им. И. А. Бодуэна де Куртенэ, 2000. С. 62.

[2] *Вульф К*. Homo pictor или возникновение человека из воображения // Антология медиафилософии / Редактор-составить В.В. Савчук. СПб.: Издательство РГХА, 2013. С. 275.

Репрезентируемые в этой оперной постановке клипы современной действительности вступают в противоречие с сюжетом оперы «Медея». Наборы образов-фрагментов репрезентируют психологические и экзистенциальные переживания современного и, по сути дела, ничем не отличающегося от массы, усреднённого потребителя культуры, который, на самом деле, не имеет ничего общего с героикой мифологического сюжета оперы и никоим образом не может являться объектом классического проекта искусства. При этом если «постмодернистский» субъект культуры «...питает глубокое презрение к “тотальному”, к любому синтезу, будь он социального, когнитивного или даже эстетического вида»[1], а значит целенаправленно тяготеет к различного рода деконструкциям, парадоксам и крайностям, то субъект клиповой культуры не требует этого, а существует в наличной культуре, в которой имеется предзадаваемые различными медиа наборы фрагментированных аудиовизуальных образов. В этой мозаичной[2] структуре социокультурного пространства сегменты действительности сочленяются любыми возможными, по сути дела, случайными способами. Для такого типа «структурирования» предметности культуры не существует понятия «противоречия» в традиционном смысле, поскольку структура действительности обходится и без артикуляции посредством логико-понятийного мышления. Так и монтаж классической оперной постановки – в нашем случае «Медеи» – оказывается релевантным для восприятия современными субъектами культуры даже после сюжетной перекодировки и связанной с ней структурной фрагментированностью.

Перекодировка оперы также осуществляется за счёт изменения топоса её исполнения музыкантами и певцами, иными словами, *реактуализации* в современном культурном пространстве. Так, классический вариант репрезентации оперы предполагал театр как особое место, которое не только настраивало слушателя на определённый лад, но и оказывалось неразрывно связанным с *культурным кодом*. Иерархичность культурных практик и наличие порядка их актуализации, проведение строгих демаркационных линий между «профанным» и сакральным – всё это предполагало конкретную топологическую разметку, в которой актуализация того или иного артефакта или события культуры закреплялось за определённым местом.

Напротив, современное медиапространство, актуализируя в себе и через себя культуру практически во всех её проявлениях, может репрезентировать любой феномен действительности *в любых* пространственно-временных обстоятельствах. В этом отношении слушатель может «подключиться» к

---

[1] *Дианова В. М.* Постмодернистская философия искусства: истоки и современность. СПб.: ООО «Издательство “Петрополис”«, 1999. С. 210.
[2] *Моль А.* Социодинамика культуры. М.: Прогресс, 1973. С. 43.

трансляции оперы или самостоятельно включить её в разнообразных культурных локациях. Детерминированность места актуализации стирается, устраняя вместе с собой существенный структурный элемент классической оперной постановки.

В этом отношении немаловажную роль в трансформации оперной постановки играет её репрезентация в записанном на видео формате. Оптический взгляд режиссёра и оператора прокладывает определённые маршруты для восприятия субъекта и предполагает иное конструирование действий солистов и хора на сцене. Большое количество постоянно сменяющихся крупных планов деталей сцены превращает видео съёмку в аналог фотосъёмки, поскольку устраняется посредствующие и связующие элементы целого в переходах от одного частного к другому. В некотором смысле, дискретность видеосъёмки становится больше похожей на фотографическую съемку, при которой человек «схватывает» с помощью объектива фотоаппарата тот или иной фрагмент действительности, тем самым создавая неподвижный образ.

Так, зритель, просматривающий оперу в записи, больше не имеет возможность видеть сцену как некое целое, а вынужден воспринимать то, что диктуется клиповым монтажом съемки. Причём, и в случае фотографии субъект фабрикует себе другое тело, «...заранее превращая себя в образ...»[1], и во время детальной видеосъёмки реальность «распадается» под кадровой частотой на большое количество фрагментов-образов.

Фрагментированность современных оперных постановок мы можем наглядно проследить на примере классической оперы Джоаккино Россини «Моисей в Египте» в современной версии оперного режиссера Г. Вика на Россини Опера Фестивале в 2011 году. «По-библейски величественная драма-фреска…» превращается после современной интерпретации в медийный аттракцион, основанный на примате визуализации и различных спецэффектов. Как и в случае с постановкой К. Варликовского мы имеем дело с тотальной реинтерпретацией сюжета под современные «злободневные» темы. Авторское либретто предполагает актуализацию событий XVI века до н.э. Напротив, в этой постановке на сцене разыгрывается «эпохальная» схватка глобалистского режима с исламскими фундаменталистами (со всеми вытекающими аналогиями и корреляциями к реальным событиям на Ближнем Востоке, а также связанными с ними современными массмедийными мифологемами). Характер происходящих на сцене действий никоим образом не соответствует авторским намерениям, а вокально-инструментальная составляющая больше не определяет смысл оперы как таковой.

---

[1] *Барт Р.* Camera lucida. Комментарий к фотографии. М.: ООО «Ад Маргинем Пресс», 2013. С. 20.

Декорации к данной постановке представляют из себя многоуровневые площадки, которые сделаны в виде железобетонных перекрытий дома. Именно на них разворачивается самый настоящий «экшн» (*англ*. action), делающий из классической оперы аналог современного фильма в жанре боевика. Так, на сцене в течение исполнения оперы сменяются многочисленные эпизоды «погони», «стрельбы» и «поединков», которые зачастую наполнены своеобразными каскадерскими трюками. Если мы рассматриваем боевик как жанр кино, то одной из ключевых составляющих его видеомонтажа оказываются клиповые нарезки быстро меняющихся и аффективно действующих на субъекта культуры визуальных образов. В этом отношении в постановке Г. Вика мы также наблюдаем настоящий «боевик» на импровизированной оперной сцене, которая становится не местом для репрезентации классического музыкального искусства, а уже всецело монтируется под трансляцию событий современной действительности. При этом виртуозность арий, мелодический и гармонический склад музыкальной композиции выступают скорее в качестве знака качества или «алиби», которые позволяют режиссёру-постановщику красочно «обслуживать» происходящие на сцене действия. Клипы современной действительности, которые репрезентируются на сцене, по сути дела, отсылают к самим себе и к текущему «настоящему» потребителя культуры, а восприятие этих образов предотвращает и блокирует возможность полноценно воспринимать оригинальный сюжет и музыкальный текст.

Происходящие на сцене действия распределяются и на зрителей, внедряясь в пространство зала, где также разыгрывается большое количество сюжетных перипетий. В этом смысле оперный певец, который должен концентрировать свое внимание, прежде всего, на качестве пения, становится уже скорее актёром спектакля: «Современный оперный театр апеллирует к актуальному визуальному опыту и требует от оперного певца подготовленности во всех ипостасях...»[1].

Зритель в подобной ситуации не может внимательно воспринимать музыкальное произведение, а вынужден постоянно следить за визуальной составляющей сцены, которая оказывается мимолетной и трансформируемой. По поводу воздействия визуального раздражения Р. Арнхейм писал: «Движение является наиболее сильным зрительно воспринимаемым стимулом, привлекающим внимание живых существ»[2]. Пестрота сценического действия только отвлекает от восприятия оперной постановки как музыкально-драматического искусства. Сами актёры передвигаются по сцене во всех

---

[1] *Суриков В*. Как устроена современная опера / Интервью с Георгием Исаакяном // Эксперт. 2016. №40. С. 70–73.

[2] *Арнхейм Р*. Искусство и визуальное восприятие. Благовещенск.: БГК им. И.А. Бодуэна де Куртенэ, 2000. С. 344.

плоскостях, создавая напряжённость, прежде всего, визуализацией сюжета, а не посредством вокальной и музыкальной композиции. Гипертрофированность фрагментированных визуальных образов, «атакующих» зрителя и тем самым окончательно отвлекающих от первоначального сюжета и аудиальной составляющей, превращают классическую оперу в способ актуализации клипов современной культуры.

В рассматриваемой нами выше современной постановке оперы «Медея» в увертюре проецируется видео на занавес сцены, который становится инициирующим полотном-экраном в новый, отличный от классического прочтения, сюжет. Роль монитора или экрана как основного проводника в современную материальную и виртуальную реальность, мы можем наблюдать и в современной постановке 2017 года М. Гацалова оперы «Саломея» Рихарда Штрауса. Во время «Танца семи покрывал» мы также наблюдаем проекцию видео, которая уже репрезентируется сквозь (на) декорации и оперную певицу, исполняющую партию Саломеи.

В данном случае интересным является сам способ создания видеоряда и дальнейшей её проекции на сцену. Во-первых, видеоряд состоит из большого количества смонтированных между собой визуальных фрагментов. Во-вторых, проекция видео осуществляется непосредственно на сценические декорации и певицу, которая исполняет роль Саломеи. При этом на самой сцене не прекращаются действия на конструкции из трёх громадных букв (вместе они складывают слово «СОН»). Буквы собраны из подсвечиваемых неоновым светом квадратных и изолированных друг от друга «витрин». Так, зритель становится свидетелем визуального аттракциона: в одной из витрин танцует Саломея, поверх всей конструкции из трёх букв проецируется непосредственно видеоинсталляция, которая также многослойно собрана. Видеоклип сделан из накладывающихся друг на друга разнообразных сюжетов, которые повествуют в виде мозаики (коллажа) различные этапы исторического развития культуры человечества. Видеоряд чередуется с образами катаклизмов, с видеохроникой войны и другими бедствиями человечества, поверх которых транслируется откровенный эротический танец Саломеи. Гибридизация в рамках виртуальной видеоинсталляции различных клипов действительности, которые репрезентируются поверх реально разыгрывающегося действия на сцене, свидетельствует об *отсутствии демаркационных линий*, сохраняющих структуру оперы, прежде всего, как музыкально-драматического жанра.

В целом превращение классической оперы в медийный аттракцион оказывается основной тенденцией последних десятилетий. Во многих оперных постановках внедряются современные медиа технологии, а сюжеты всё больше сличаются с актуальной действительностью технологически развитых регионов. Так, например, в современной постановке 2007 года немецкого режиссера-постановщика Ф. Штельцля оперы «Бенвенуто Челлини» ком-

позитора Г. Берлиоза мы также встречаем реинтерпитацию сюжета, а также включение в сценическое действие мотивов технологического прогресса, в частности робототехники.

В качестве обязательных составляющих выступает общая *карнавальность* спецэффектов, пёстрая маскарадность и чрезвычайная подвижность сценического действия (в опере участвуют каскадёры и танцоры). Всё это создает тотальность визуального, которая вызывается переполненностью сцены различными подвижными элементами (декорациями, игрой света, спецэффектов и избыточным количеством задействованных в постановке актеров).

Другой иллюстрацией, также демонстрирующей, что оперу перестает определять музыка и либретто, является постановка 2014 года К. Варликовского оперы «Альцеста» композитора К. Глюка. Знакомые по фильмам сюжеты и образы наполняют эту оперу, ещё больше сближая сценическое действие с повседневной жизнью потребителей культуры. Так, например, на фоне разворачивающейся «мыльной оперы» (так хорошо знакомой реципиентам по телевизионным сериалам) и психоневротического заболевания Альцесты, значительная часть третьего действия разворачивается на фоне современного морга. «Обитатели» морга передвигаются в конвульсиях на заднем фоне и тем самым отсылают к современному изводу «царства смерти».

Медийность постановки зачастую открыто позиционируется рижиссёрами-постановщиками классических опер. Тем любопытнее отмечать, какими дискурсивными практиками они сами описывают то, что он стремятся актуализировать на оперной сцене. Так, режиссёр-постановщик В. Бархатов по поводу своей постановки (премьера в 2013 г.) «Летучего голландца» Р. Вагнера в Михайловском театре в 2014 году высказывается в интервью следующим образом: «Это история о большом количестве разочарованных в жизни людей. Практически сломанных и испорченных этой самой жизнью: хорошими её аспектами и плохими»[1]. Вместе с этим, редукция смыслового содержания музыкальной драмы Р. Вагнера также осуществляется и через СМИ, которые описывают новую постановку «Вагнер в стиле нуар» так: «Летучий голландец стал кинозвездой в роли Голландца, и Сента – фанатка кино – влюбляется в него во время киносеанса. Вне съёмок этот сумрачный мужчина – маньяк: он поочерёдно убивает неверных жен, причем с легкостью, присущей Синей Бороде из сказки Перро или психопату из картины Хичкока»[2]. Вся опера строится на наборе клише и клипов из массовой ме-

---

[1] Михайловский театр представил оперу «Летучий голландец» в рамках фестиваля «Золотая маска». URL: https://tvkultura.ru/article/show/article_id/106644/

[2] Вагнер в стиле нуар.
URL: https://www.mikhailovsky.ru/press/media/reviews/vagner_v_stile_nuar/

диакультуры, тем самым визуальные образы замыкаются на усреднённых и обывательских представлениях современных зрителей. Таким образом, в данной опере актуализируется совершенно другое содержание, которое не отвечает идеям самого Р. Вагнера, который, напротив, стремился к воплощению и развитию сказочного сюжета и исключению интриг, которые присущи обычной жизни[1].

Таким образом, можно выделить *основные особенности оперной постановки в условиях современного медиапространства*:

- ✓ Перекодировка классической оперы происходит в рамках визуализации постановки, а также способов её последующей репрезентации и транслирования в современную культурную действительность.
- ✓ Музыкальная составляющая больше не определяет содержание, так как смыслообразующая роль аудиального субстрата в оперной постановке редуцируется, уступая свое место фрагментированному визуальному образному ряду.
- ✓ Оперная сцена становится «монитором», который отражает не события сюжета оперы, а репрезентирует клипы (фрагменты) современной действительности, не имеющие ничего общего с классическим проектом искусства.
- ✓ Динамичность разыгрывающихся на сцене действий и клиповый монтаж съемки оперной постановки способствуют её фрагментированному восприятию субъектами культуры, а также превращают оперу в эффектный (аффективный) медийный аттракцион.

---

[1] *Вагнер Р.* Избранные работы / сост. и коммент. И.А. Барсовой и С.А. Ошерова. Вступит. статья А.Ф. Лосева. Пер. с нем. М.: «Искусство», 1978. С. 525.

2.7. ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ ИСКУССТВО В ОПТИКЕ И ПРАКТИКЕ ИНТЕРНЕТА

Изобразительное искусство, как и другие феномены действительности, репрезентируется в современной медиареальности. С одной стороны, мы имеем дело с оцифрованными и прошедшими конвертацию аналоговыми оригиналами, которые теперь существует в свободном доступе в виртуальной реальности. С другой стороны, речь идет о музейно-выставочных пространствах, в которых также с помощью современных технологий репрезентируются те или иные образцы изобразительного искусства. Более того, даже в тех произведениях искусства, которые непосредственно являются аналоговыми артефактами и создавались (создаются), прежде всего, не для транслирования посредством технических медиа, мы можем также наблюдать характерные для медиапространства режимы репрезентации контента.

Наиболее стандартные для сети Интернет варианты репрезентации изобразительного искусства мы встречаем в рамках официальных проектов различных музеев. Речь в таких случаях идет, прежде всего, о виртуальных музеях. В этом отношении понятие виртуального как не существующего в материальной действительности зачастую не совпадает с реальным положением вещей. Так, как правило, виртуальные музеи являются скорее цифровыми репликами реальных музейно-выставочных пространств, нежели отсутствующих в действительности социокультурных институций. При этом форматы навигации и сами маршруты виртуальных музейных туров осуществляются по алгоритмам, которые прошли апробацию и хорошо отработанны в других технологических платформах по «регистрации» реальности. Так, по сути дела, практически любой современный виртуальный тур по пространству того или иного музея изобразительных искусств становится возможным именно благодаря современным цифровым технологиям. Само «посещение» музея определяется исходя из позиционностей или серий точек, с которых ранее была осуществлена панорамная фотосъемка пространства.

В этом отношении, прохождение, например, виртуального тура Русского музея[1] ничем по своей сути не отличается от «передвижения» по 3D-панорамам «Карты Гугл»[2] (англ. Google Maps). Ввиду этого качество виртуального тура и его маршрутов во многом напрямую зависит от выбранных технологических решений панорамной фотосъемки, а также даль-

---

[1] Аналогичные варианты виртуальных туров мы можем встретить на официальных сайтах как отечественных (например, Государственного музея изобразительных искусств имени А. С. Пушкина), так и иностранных музеев (например, Музей Боде в Берлине).

[2] В качестве примера можно привести и отечественный аналог «Яндекс.Карты», который также оснащен функцией просмотра панорам улиц.

нейшей цифровой обработки полученных в ходе неё результатов, сборки (реконструкции) пространства в визуальную целостность и создания навигационной системы. Однако при всем при этом, подобные панорамные съемки и «регистрации» действительности, в том числе и изобразительного искусства, ведут к гомогенизации социокультурного пространства с позиции медиа технологий. Так, посещение музея в виртуальном пространстве практически ничем не отличается от «прогулки» по маршрутам панорамной карты сервиса «Карты Гугл», который, по большей части, носит практический (поиск тех или иных объектов или адресов) или развлекательный (как любая примитивная компьютерная игра-«бродилка») характер.

Также важным оказывается *факт оптической предопределенности позиции* реципиента по отношению к оцифрованному изобразительному искусству. По сути дела, собирается и обосновывается технологический и усредненный посредством программных средств ракурс на объект искусства. Иными словами, оптика взгляда субъекта культуры фокусируется на тех параметрах объекта и «скользит» по тем «маршрутам» восприятия объекта, которые определяет технический медиум. Помимо этого, сама организация (сборка) музейного пространства на основании цифровой «регистрации» реальности и создания конструкта реплики с неизбежностью приводит к сведению процедуры восприятия (просмотра, эстетического опыта) к поверхностному сканированию уже «плоского» изображения. Данная процедура хорошо знакома пользователям новых медиа и применяется ежедневно, например, при просмотре новостных лент в социальных сетях.

Помимо локальных интернет-ресурсов официальных музеев, в виртуальном пространстве существует самая большая во всем мире интернет-платформа «Google Arts & Culture», которая посвящена сбору, каталогизации и демонстрации в виртуальном пространстве сети Интернет произведений изобразительного искусства. Данный «агрегатор» позволяет просматривать залы более 3000 музеев по всему миру, при этом доступ к сайту является открытым, а значит и полностью доступным для любого пользователя сети Интернет. В этом отношении актуализация многообразия изобразительного искусства и в целом – современной культуры – может осуществляться из любой точки медиапространства. Существует и портативная версия данного ресурса в виде приложений для мобильных цифровых устройств «Arts&Culture», которая встраивается в унифицированную линейку любых других приложений от «Google». Навигация осуществляется с помощью разделов «Самое интересное» (Рекомендуемый контент), «Популярное», «Коллекции», «Категории» и другие; существуют различного рода каталогизации по коллекциям (музеи), стилям, годам, направлениям и иным вариантам рубрикаций. Впрочем, большую часть подобных способов каталогизации мы можем встретить и в книгах, посвященных изобразительному искусству. Однако как в мобильном приложении, так и на

веб-сайте наиболее примечательными и характерными являются следующие рубрикации: «Во всех деталях» и «Цвет».

В проекте «Zoom Views» («Во всех деталях») мы наблюдаем 1845[1] (данные на сентябрь 2021 года) оцифрованных экспонатов изобразительного искусства, которые располагаются друг за другом без какого-либо явно обозримого и специально заданного порядка. Описанный нами ранее способ «скролинга» (прокрутки содержимого) осуществляется и в рамках данного ресурса, также упрощая способы взаимодействия с контентом (изображениями). Так, хорошо известный слоган сети Интернет «информация на кончиках пальцев»[2] в случае данного ресурса раскрывается как «изобразительное искусство на кончиках пальцев». Основным «аттракционом» для пользователей оказывается возможность увеличение цифровых фотоснимков картин. С одной стороны, это позволяет увидеть те детали, которые зачастую не представляется возможным разглядеть в выставочных пространствах, что, в свою очередь, безусловно, позволяет зрителю познакомиться с картиной в новом ракурсе.

С другой стороны, самоценным в рубрикации «Во всех деталях» оказываются именно «детали» как возможность проникнуть взглядом (технологической оптикой) в те слои картины, которые, возможно, и не предназначены для «эстетического» восприятия. В имплицитной форме оцифрованные картины становятся субстратом для демонстрации технологических возможностей по *регистрации реальности*. При этом манипуляции по приближению и отдалению тех или иных секторов картины позволяют детально рассмотреть артефакт. Речь в таком случае идет уже не о просмотре и восприятии чего бы то ни было в реальном музейно-выставочном пространстве, когда с необходимостью взором посетителя схватывается, прежде всего, «целое» самой композиции. Напротив, процедура взаимодействия с изобразительным искусством оказывается схожей с работой исследователя, который изучает тот или иной объект с помощью микроскопа для достижения поставленных естественно-научных целей – происходит своего рода *«рас-колдовывание»*[3] или *рас-предмечивание* искусства.

Неоднозначность данной ситуации особенно хорошо проявляется в тех случаях, когда само изобразительное искусство требует определенной дистанции от реципиента, чтобы быть воспринятым как целостное произведение. Так, картины импрессионистов при «100% масштабе» перестают быть картинами как таковыми, а ценность изучения конкретно манеры письма (штриха) без восприятия целого не имеет никакого смысла. Например, кар-

---

[1] Zoom Views. Google &Arts Culture. URL: http://artsandculture.google.com/project/gigapixels
[2] *Больц Н.* Азбука медиа. – М.: Издательство «Европа», 2011. С. 14.
[3] По аналогии к феномену «расколдовывание мира» (нем. Entzauberung der Welt), который концептуализировал немецкий социолог и философ Макс Вебер.

тина «В оранжерее» (1879 г.) Эдуарда Мане уже при 70% приближении утрачивает какую-либо экспозиционную, эстетическую или смысловую ценность, а при 100% превращается в текстуру. В данном случае речь идет даже не об отношении частей к целому[1] внутри композиции реальной картины, а об *онтологической невозможности целого как такового* при подобном режиме восприятия оцифрованного изображения. В этом отношении привлечение внимания пользователей к этому разделу, как и в целом к ресурсу, осуществляется посредством стандартных для медиареальности способов манипуляции с аудиовизуальным контентом, а также с помощью создания виртуальной интерактивности. Невозможность реального восприятия оригинальной картины в музейно-выставочном пространстве субъектами культуры замещается / «протезируется» оптическими возможностями медиа.

В категории «Цвет» предлагается другой способ каталогизации. Так, выделяется двенадцать цветов, с помощью которых пользователь может выбрать подходящие его личным цветовым предпочтениям картины. Подобное классифицирование напоминает подбор дизайнерского решения при покупке товара, когда потребитель выбирает себе, например, цвет мебели или одежды. В этом отношении каталогизация повторяет всё те же повседневные практики субъектов культуры, которые не имеют отношения к искусству. При этом происходит разложение многообразия изобразительного искусства на довольно примитивную с точки зрения понимания и восприятия художественного произведения как такового палитру цветов. С обязательностью редуцируются жанровые и стилистические особенности, а также гомогенизируются между собой работы разных авторов. По принципу цветовой принадлежности «Подсолнухи» (1888 г.) Винсента ван Гога соседствуют с «Сикстинской Мадонной» (1512–1513 гг.) Рафаэля Санти. Картины становятся «картинками», для просмотра и восприятия которых больше не обязательно знать исторический контекст. Цвет как универсальный инструмент классификации и способ навигации удачно вписывается в другие стандартизированные способы взаимодействия с реальностью. Так, например, при проведении базового пользовательского запроса «картинка на рабочий стол» или «фон на рабочий стол» в предложениях (подсказках) от поисковых систем[2] выдаются аналогичные вариации цветов как некий базовый тезаурус для ориентации в сетевом пространстве. Для потребителей культуры технологически развитых регионов мира считывание информации зачастую ограничивается именно формальным сканированием, что, в нашем случае, не подразумевает выделения времени на расшифровку (*рас-предмечивание*) той

---

[1] *Вёльфлин Г.* Основные понятия истории искусств. Проблема эволюции стиля в новом искусстве. М.: В.Шевчук, 2009. С. 186.

[2] Относится как к иностранной поисковой системы «Google», так и к отечественной «Яндекс».

или иной картины. Подобным образом визуализация изобразительного искусства в сети Интернет может ограничиваться только конфигурациями цветовой палитры безотносительно к иным характеристикам искусства.

Изобразительное искусство в оцифрованном виде также становится *субстратом для развлечения и коммуникации* пользователей сети Интернет. Также на базе платформы «Google Arts & Culture» существует раздел «Is your portrait in a museum?» (с анг. Ваш портрет в музее?), который работает посредством технологии распознавания лиц. По сути дела, данная функция позволяет с помощью современной системы нейросетей производить сравнение любого загруженного в приложение селфи пользователя с теми изображениями, которые уже содержатся в виртуальной галерее изобразительного искусства. При этом, как правило, программа определяет и выдает несколько вариантов совпадения селфи пользователя с теми или иными портретами или изображениями лиц на картинках. Даются также статистические данные, которые отражают процент совпадения с «двойником» на картине. Дополнительной функцией является возможность пересылать цифровые «диптихи» своим друзьям и коллегам, которые могут их оценить, а также отправить свои в ответ. Ввиду этого определяющим популярность данного приложения фактором является его включённость в систему коммуникации между пользователями сети Интернет и цифровых технологий в целом. Как и в случае с современными интерпретациями оперных постановок[1], мы наблюдаем осуществление сведения многообразия художественных качеств произведения искусства к стандартизированному повседневному опыту восприятия действительности субъектами культуры. В связи с этим первоначальная фотографическая «регистрация» изобразительного искусства и его конвертация в цифровые файлы в случае данного приложения приводит к дальнейшему растворению оригинального артефакта среди других изображений медиареальности. Так, картины из виртуального музейного пространства становятся частью медийного аттракциона, в рамках которого они равноправно сличаются с фотографическими изображениями любого пользователя цифровых технологий. Изъятие из настоящего музейного пространства оборачивается стиранием демаркационных граней между автономностью классического изображения искусства и окружающей средой.

Здесь стоит также отметить одну из основных тенденций, которая относится не только к виртуальным музеями и турам по ним, но и в целом к изобразительному искусству, запечатлённому посредством цифровой фотосъемки и сканирования. Речь всегда будет идти как о редукции ряда первоначальных характеристик изобразительного искусства, так и о достраивании

---

[1] *Романов Н. А.* Репрезентации художественных артефактов в современном медиапространстве. Дисс. … к. культурологии. СПб., 2018.

недостающих качеств, которые необходимы для соответствия неким стандартам (красочности изображения) восприятия в медиапространстве. По сути дела, прежде всего, утрачивается *глубина* материального изображения, и никакая высокотехнологичная макросъемка не позволяет ее восстановить. В связи с этим, например, «изобразительность» картины определяется целым рядом художественных средств, в том числе непосредственно связана с технической манерой выразительности, которой пользуется живописец. Так, художник Василий Кандинский отмечал важность фактуры даже по отношению к весьма узкой сфере графического искусства. В рамках только одной ее он выделял следующие зависимости: «от рода основной плоскости», «от рода инструмента», «от характера наложения красочного слоя»[1]. При этом в отношении живописи Кандинский отмечал еще большую роль выразительных средств, поскольку в данном случае количество возможных используемых художником вариантов фактур непременно возрастает.

Напротив, *любое цифровое отображение* артефактов из сферы изобразительного искусства с неизбежностью редуцирует множество нюансов фактуры оригинального произведения искусства. В связи с этим можно воспользоваться положениями Д. Кампера, который продолжая и развивая идеи В. Флюссера, предлагает рассматривать развитие (регресс) человечества посредством четырех абстрактно-геометрических измерений («антропологического четырехугольника»): «пространство, поверхность, линия, точка»[2]. В случае с изобразительным искусством, например, живописью, можно было бы предположить, что сегодня осуществляется редукция от двухмерной *поверхности* (которая через фактурность может стремиться к «трёхмерному») к *точке* (дискретному и одномерному). При этом сама *точка* репродуцируется и на уровне средств технологического оснащения новых медиа. В этом отношении точке соответствует один пиксель как наименьший элемент матрицы цифрового дисплея. В итоге и само изображение, и его качество обуславливаются как разрешением (количество точек на единицу площади матрицы) цифрового средства *регистрации*, так и возможностями монитора, с которого осуществляется просмотр. Возвращаясь к мобильному приложению «Arts&Culture», отметим, что размеры экранов большинства портативных цифровых гаджетов не соответствуют реальным размерам картин, а значит не в состоянии достойно репрезентировать оцифрованные изображения высокого разрешения.

Вторая необходимость, которая оказывается релевантной как для виртуальных музеев, так и для отдельно взятого образца оцифрованного изо-

---

[1] *Кандинский В.В.* Точка и линия на плоскости. СПб.: Азбука-классика, 2005. С. 105.

[2] *Кампер Д.* Тело. Насилие. Боль: Сборник статей / Перевод с нем. Составление, общая редакция и вступительная статья В. Савчука. СПб.: Изд-во Русской христианской гуманитарной академии, 2010. С. 73.

бразительного искусства – это обработка самого изображения. В этой связи в медиа устройствах изображения проходят *первичную* обработку, которая задаётся особенностями самого оптического механизма и его матрицы, и *вторичную*, которая может осуществляться пользователями самостоятельно с помощью программных средств. В качестве иллюстрации можно привести картину «Дерево с воронами» (1822 г.) немецкого романтического художника Давида Каспара[1]. В сети Интернет пейзаж представлен как минимум в трёх вариантах, которые в существенной степени различаются спектром цветовой палитры самого изображения. По большому счёту, невозможно определить, какое из изображений подвергалось обработка, а какое нет, а значит, и понять, что ближе всего к оригинальному произведению искусства. Так, серии разных версий одной и той же картины в сети Интернет становятся безотносительными к реальному изображению, которое в таком случае выступает в роли «исчезнувшего референта»[2].

Впрочем, и в электронных каталогах виртуальных музеев изображения также подвергаются обработке и различного рода цветокоррекции (тон, оттенок, насыщенность и др.). Так, вместе с созданием беспрецедентной детализации полотен и расширением возможностей их изучения, так или иначе, характеристики оригинала («налёт старины» или «аура» по В. Беньямину) сводятся к стандартизированным конфигурациям цифровой обработки и «реставрации». В этом отношении на мониторе экрана мы видим картину без учёта преломления лучей света и других параметров физического пространства, а имеем дело с модифицированным изображением – «идеальным» прообразом, который в реальности не существует. При этом цифровая реплика, прошедшая необходимые процедуры обработки, может оказаться привлекательнее для реципиента, нежели аналоговый оригинал. В ней нивелируются следы истории, транспонируются материальные качества к «невесомому» цифровому файлу.

Расположение изобразительного искусства в сети Интернет не ограничивается рубрикациями по разнообразным каталогам, а также случайными и беспорядочными подборками. Зачастую живопись перестаёт существовать уже и в виде выделенного в отдельный цифровой файл изображения. Помимо пользовательского применения, к проблеме которого мы обратимся далее, изобразительное искусство может становиться *частью картографии сайта*. На многочисленных веб-ресурсах, посвященных, как правило, куль-

---

[1] Дерево с воронами. Результат поиска. URL: https://yandex.ru/images/search?from=tabbar&text=%D0%94%D0%B5%D1%80%D0%B5%D0%B2%D0%BE%20%D1%81%20%D0%B2%D0%BE%D1%80%D0%BE%D0%BD%D0%B0%D0%BC%D0%B8%C2%BB%20(1822%20%D0%B3.)

[2] *Бодрийяр Ж*. Симулякры и симуляции / Пер. с фр. А. Качалова. М.: Издательский дом «ПОСТУМ», 2015. С. 69.

туре и искусству, мы встречаем использование художественных произведений в качестве основного компонента визуального дизайна сетевой страницы. Например, на стартовой странице официального сайта художественного музея Рейксмюсеум основой визуальной подложки для текстовой информации, рекламирующей выставку голландской живописи, оказывается часть картины художника Хендрика Аверкампа «Зимний пейзаж с конькобежцами» (1609 г.)[1]. На официальном сайте Метрополитен-музея мы также встречаем веб-дизайн, который основывается на использовании объектов изобразительного искусства в качестве фона[2]. Подобное оформление мы можем наблюдать и на официальном сайте художественного музея Винсента Ван Гога, где оцифрованное изображение художника может занимать практически всю веб-страницу[3]. В европейской цифровой библиотеке «Europeana», основной целью которой является оцифровывание артефактов культуры и предоставление их для всеобщего обозрения в сети Интернет, также используется изобразительное искусство не только в качестве контента, с которым можно ознакомиться или изучить его, но и с целью создания аттрактивного визуального контекста – дизайна веб-страниц[4].

Таким образом, можно утверждать, что изобразительное искусство становится визуальным субстратом для оформления страниц сети Интернет. В этом отношении на одном и том же ресурсе могут смешиваться между собой отдельные файлы и фрагменты оцифрованных изображений картин с функциональными элементами самой разметки сайта, которая, в свою очередь, также конструируется из сегментов тех или иных живописных полотен. Художественные произведения изымаются из сферы искусства и в трансформированном виде перемещаются в область сугубо практического применения. В подобных случаях можно сказать, что функционирование изобразительного искусства в значительной степени замыкается на опции красочности палитры, когда используется в целях оформления дизайна веб-страниц, что способствует лишь краткосрочному привлечению внимания пользователей посредством яркости визуализации.

Инкорпорированность изобразительного искусства в визуальную составляющую сайта зачастую сочетается с динамичностью способов репрезентации информационного содержания веб-страницы – подвижностью элементов. Используемые на некоторых ресурсах маршруты актуализации контента задают интерактивные варианты взаимодействия пользователя со страницей сети Интернет. При этом первоочередную роль, как правило, за-

---

[1] Rijksmuseum. URL: https://www.rijksmuseum.nl/en
[2] Metmuseum. URL: https://www.metmuseum.org/
[3] Vangoghmuseum. URL: https://www.vangoghmuseum.nl/nl
[4] Europeana.URL: https://www.europeana.eu/en

нимает визуализация и дизайн, а текстовая информация является скорее второстепенной и дополняющей составляющей оформления страницы, носит сопроводительный и отрывистый характер. В этом отношении безукоризненно соблюдается одно из основных правил качественного веб-дизайна: «Избавляйтесь от лишних слов»[1]. Например, на том же сайте художественного музея Винсента Ван Гога[2] в разделе «Истории» (англ. Stories) мы можем ознакомиться с материалами, которые направлены на просвещение массового пользователя сети Интернет. Но на деле это оказывается аттракционом из разнообразных изображений, которые совмещаются согласно теме заголовка и должны раскрывать те или иные существенные черты творчества Ван Гога на понятном для всех языке с помощью применения небольшого количества одних только изображений. Некоторый аналог хорошо знакомого современному потребителю системы быстрого питания (англ. «fast food»), но уже в сфере искусства. Очевидным образом привлекательность этого раздела основывается не на познавательности и ценности информации, которая, на самом деле, сведена к банальным положениям. Напротив, основной интерес у субъекта культуры возникает за счёт возможности одновременно *комфортно и интересно* взаимодействовать с веб-дизайном. В этом случае ценность репрезентируемых в рамках таких манипуляций изображений отходит на второй план, так как более существенным для пользователя оказывается получение удовольствия от восприятия дизайна сайта и от наблюдения за вариантами трансформации веб-страницы. Таким образом, компактность текстовой информации и ограниченность смыслового содержания снимают необходимость задерживать внимание пользователя на контенте (в данном случае картинках). Ввиду этого, процедура восприятия художественного артефакта и прочтения материалов о его характерных особенностях может становиться проще, нежели быстрое и формальное сканирование новостной ленты в поисках релевантной информации.

Особенно примечательным является созданный в 2010 году Ассоциацией музеев Франции (фр. Réunion des Musées Nationaux) интерактивный сайт[3], который посвящен творчеству Клода Моне. Развлекательный характер контента и высокотехнологичная платформа веб-ресурса демонстрируются в открытой форме уже со стартовой страницы. Пользователям предлагается просмотреть картины художника, которые рассортированы по годам создания, а также сопровождаются базовой информацией о них: год написания, особенности картины, в каком музее на сегодняшний момент она выставле-

---

[1] *Круг С.* Не заставляй меня думать. М.: Издательство «Э», 2017. С. 73.
[2] Vangoghmuseum. URL: https://www.vangoghmuseum.nl/en
[3] Monet. URL: http://www.monet2010.com/

на на обозрение и так далее. В этом случае достойной внимания является картография сайта. Контент веб-страницы «меблируется» стилизованной под импрессионизм мелодией, при этом сама музыка зациклена и повторяется без какого-либо развития или наличия вариаций. Изображения картин размещены на расстоянии друг от друга, за ними расположен одинаковый фон с вкраплениями фрагментов картин художника, которые частично анимированы (например, в картине «оживают» птицы). При этом страница превышает размер стандартного монитора стационарного компьютера или ноутбука по ширине и высоте, в связи с чем при актуализации информации требуется передвижение по ней, которое осуществляется с помощью компьютерной мыши или сенсорной панели в любых направлениях. В этом отношении происходит отказ от стандартной вертикальной «прокрутки» страницы в пользу многовариантного и интерактивного взаимодействия с содержимым веб-ресурса.

Кроме того, на сайте содержится раздел «Journey» (с англ. Путешествие), который маркируется создателями следующим образом: «Monet's work at a glance through a unique digital experience» (с англ. «Взгляд на работы Моне через уникальный цифровой опыт»). В этой рубрике импрессионистская живопись полностью включается в интерактивный аттракцион, который на самом деле направлен исключительно на развлечение пользователей сети. Так, изображения картин частично анимируются, а пользователю предоставляется возможность самостоятельно вмешиваться в оцифрованные живописные полотна (например, менять время года на картине с зимы на весну). Следуя пошаговой инструкции по прохождению интерактивного «путешествия», пользователю необходимо использовать различные способы взаимодействия со своим компьютером. Так, двигая курсором мышки – мы запускаем рябь по воде; хлопая в ладоши – «оживляем» и поднимаем в воздух птицу, дуя в микрофон – запускаем лопасти мельницы, размахивая руками перед веб-камерой – «рассеиваем» туман, а нажимая на определённую последовательность клавиш – заставляем колокола собора звучать. Таким образом, *Flash-анимация* оказывается первоочередной по отношению к живописи Моне, а «цифровой опыт», по сути дела, замыкается на самом себе. Иными словами, фрагменты живописных полотен, которые используются в этом интерактивном аттракционе, носят второстепенную роль, которая ограничивается обслуживанием эффектной демонстрации современных цифровых возможностей. В данном случае правомерно утверждать, что техническая составляющая оказывается на первом месте, а значит, в отмеченной нами ранее формулировке необходимо сместить акценты и изменить ее подобным образом: «Уникальный цифровой опыт через произведения Моне».

Помимо относительно автономного существования изобразительного искусства среди ряда других оцифрованных художественных произведений в рамках виртуальных музеев, цифровых хранилищ / архивов и иных веб-

проектов, существует практика проведения мультимедийных выставок, которые, очевидным образом, также направлены на привлечение внимания массового потребителя. В качестве примера можно привести некоторые из них[1]: «Ван Гог – Живые полотна» и «Айвазовский – Ожившие полотна», которые проходили в Санкт-Петербурге в рамках креативного пространства «Люмьер-Холл» в 2017 году. В данных проектах использовалась оцифрованная живопись, которая подвергалась различного рода трансформациям с помощью компьютерной графики и моделирования. Так, первоначально статичные изображения становились динамичными: элементы композиции начинали «оживать» уже в качестве анимированной продукции, передвигаться в рамках своей картины в различных плоскостях, трансформироваться и изменять свои первоначальные формы, комбинироваться между собой и чужеродными по отношению к ним визуальными объектами. В качестве музыкального сопровождения – саундтрека – использовались как классические образцы музыкального искусства, так и современная популярная музыка. При этом сборка аудиовизуального контента носила довольно курьёзный и абсурдный характер: замкнутый в кольцо (луп, от англ. loop) фрагмент «Полёта Валькирии» из тетралогии «Кольцо нибелунга» Р. Вагнера циклически воспроизводился и тем самым «меблировал» различные фрагменты картин Ван Гога; картины Айвазовского монтировались под современную музыку, которая повторяет малохудожественные музыкальные стандарты для саундтреков к современным приключенческим фильмам. В этом отношении подобные мультимедийные выставки-аттракционы хорошо демонстрируют феномен мозаичной картографии современного медиапространства и клиповые режимы восприятия: стирается любая грань между искусством и развлечением, между смыслом и бессмыслицей; нивелируются жанровые и стилистические особенности произведений, технические средства и связанные с ними спецэффекты занимают первоочередные роли по отношению к репрезентируемым через них артефактам культуры.

Ввиду этого «языковой минимализм»[2] как отсутствие традиционных смысловых конструкций и артикуляционных моделей понимания действительности только способствует выстраиванию различных серий мультимедийных сборок, которые нацелены на аффективное восприятия зрителями / слушателями. При таком формате репрезентации информации сами дискурсивные практики становятся не обязательными, поскольку достаточной оказывается визуальная составляющая, которая не требует квалифицированных объяснений. В связи с этим совершенно не имеет значение, что с чем монти-

---

[1] Данный формат выставки набирает популярность. С минимальными изменениями подобные ивенты были посвящены художникам: Моне, Малевичу, Рериху, Босху и др.

[2] *Гиренок Ф. И.* Клиповое сознание. М.: Проспект, 2016. С. 18.

руется и собирается в рамках мультимедийного проекта, главное, каким образом и с помощью чего оно репрезентируется. Место репрезентации более не детерминировано: требуется лишь фиксированный набор мультимедийных средств, что, по сути дела, позволяет проводить данные выставки практически в любых пространствах, при соблюдении относительно небольшого технического инструментария. Так, подобного рода мультимедийная репрезентация изобразительного искусства повторяет способы кинематографического или рекламного оформления информационного содержания, которое применяется в массовых явлениях медиакультуры. Таким образом, «циклическое повторение»[1] одних и тех же клише позволяет гомогенизировать и стандартизировать любые явления, в том числе и изобразительное искусство в рассматриваемом нами случае.

В этом отношении любая внутренняя (между произведениями) и внешняя (по отношению к действительности) иерархия изобразительного искусства также становится устаревшей и малоприменимой, а зачастую и вовсе не работающей в ситуации современной медиареальности. Например, в сети Интернет с помощью навигации посредством хэштегов (меток[2]) можно также провести запросы по интересующей нас теме: #искусство, #изобразительноеискусство, #живопись, #скульптура и другие; или #вангог, #айвазовский, #густавклимт, #сезанн и другие. Полученные результаты лишь отчасти соответствуют информационному запросу своей корректностью, а зачастую и вовсе носят нерелевантный характер. Как под более общими категориями, например, #искусство, так и в случае конкретизации запроса, например, #густавклимт, будет попадаться не относящийся к сути дела контент: предметы интерьера, детские рисунки, татуировки, дизайнерские вещи, поделки и реплики, текстуры и фрагменты, а также многое другое.

В большинстве случаев хэштегами отмечается информация, которая каким-то образом связана с визуальной составляющей или вовсе напрямую апеллирует к изображению (фотографии) как таковой. Так, например, одним из основных трендов социальных сетей является запечатление себя самого на фоне той или иной картины, графики, скульптуры или другого объекта искусства. Как известно, всемирно популярной платформой для демонстрации селфи является Instagram. На сегодняшний момент даже существует конвенционально принятый международный день музейного селфи[3], набирающий с каждым годом всю большую популярность, а для формирования

---

[1] *Кара-Мурза С. Г.* Власть манипуляции. Изд. 2-е. М.: Академический Проект, 2009. С. 321.

[2] Символ «#». После значка хэштега используется слово или текст без соблюдения пробелов между набираемыми знаками. Применяется как один из способов навигации для поиска релевантной информации на следующих ресурсах: Twitter, Instagram, Telegram, ВКонтакте, Facebook и др.

[3] Россия присоединилась к акции «Селфи в музее». URL: http://tass.ru/kultura/4880538

каталогизации выделяется целый ряд специальных хэштегов: *#museumselfie,* #museumselfieday, #музейноеселфи и другие. В этом отношении осуществляется встраивание предметов изобразительного искусства в фотографические снимки, цель которых заключается не в отражении того или иного предмета искусства, а в репрезентации субъекта культуры на фоне той или иной красочной «текстуры». Развлекательный характер селфи на фоне произведений искусства так или иначе отражает тенденцию к встраиванию художественных артефактов в современную реальность. При этом изобразительное искусство уравнивается в фотографическом снимке с потребителем, чем утрачивает свою автономность при вступлении в другое контекстуальное поле, конфигурации которого фактически нацелены на репрезентацию повседневности, но никоим образом не на отражение арт-феномена. Также необходимо добавить, что, по сути дела, любой фотографический снимок (цифровая реплика) изобразительного искусства без труда может выполнять функцию «текстуры» для рабочего стола цифрового устройства, а также применяться любым другим образом согласно субъективным потребностям пользователя компьютерных технологий.

На данный момент способы создания и оформления художественного артефакта изменились, а его бытование в социокультурном пространстве коренным образом отличается от традиционных экспозиционных практик, которые были присущи классическим музейным комплексам и их экспонатам. Когда мы говорим о современных выставках, то речь, как правило, идет о синтетических вариациях художественного творчества, которые аккумулируют в себе как традиционные художественные практики, так и различные креативные аспекты социокультурной архитектоники, а также многообразные проявления повседневной жизни потребителей культуры. В актуальные выставочные проекты включаются перформансы, хэппининги, различного рода акции, видеоинсталляции и другие современные способы создания художественных феноменов и арт-объектов. В этом отношении в рамках одних из самых передовых выставок современного искусства, таких, например, как Венецианская биеннале и Документа, мы также можем наблюдать ряд тенденций, которые имплицитно и эксплицитно связаны с современной медиареальностью (сетью Интернет) и определяются ей.

Медиа могут играть центральную и смыслообразующую роль в построении сериальных комплексов из разнообразных арт-объектов и предметов. Например, на 54-ой международной художественной выставке Венецианская биеннале (2011 г.) в немецком павильоне была организована комплексная работа, посвященная борьбе с раком немецкого художника, режиссёра, драматурга и актёра Кристофа Шлингензифа, а также его творчеству и жизни. Характерным является объединение различных медийных устройств для создания художественного образа экспозиции. Пространство немецкого павильона было оформлено в стиле церковного убранства, до-

полнено разнообразными работами художника, при этом основную роль в дизайне играли транслируемые в виде проекций видеоматериалы, а также их аудиальная составляющая. Центральным видеоматериалом была авторская флюксус-оратория «Церковь страха перед чужим во мне» (нем. Eine Kirche der Angst vor dem Fremden in mir), которая транслировалась на трех больших экранах. Примечательна и идейно-смысловая сторона данного павильона, и сами способы структурирования пространства экспозиции. Так, по сути дела, немецкий павильон оказался прототипом мультимедийного проекта, в котором остальные элементы выставки собираются вокруг видеоматериала и тем самым обслуживают его. Оратория, выполненная в жанре флюксус, была смонтирована из клипизированных, фрагментированных агрессивных и аффективных аудиовизуальных образов, которые приковывали внимание реципиентов к множеству проекций – техническому комплексу. Одновременно по две стороны от «церковных» скамеек (зрительских мест) транслировались 6 избранных кураторами фильмов К. Шлингензифа. Тем самым в рамках одного пространства зритель / слушатель находился под воздействием целого ряда синхронно транслируемых, но при этом разных по содержанию видеороликов[1], что в значительной степени схоже со способами актуализации информационного содержания в сети Интернет.

При этом в современных художественных выставках *изобразительного искусства как такового* в традиционном смысле, как правило, очень мало или нет вообще, однако вместо него наравне с другими арт-объектами актуализируется жанр видеоинсталляции. Здесь мы также можем наблюдать процесс гомогенизации актуальных художественных практик и арт-объектов с повседневным медийным и социокультурным пространством. Так, например, показ видеоинсталляции «Курс Империи» французского фотографа и видеорежиссера Мишеля Одера в рамках выставки современного искусства Документа 14 (2017 г.) в Касселе осуществлялся в бывшем подземном вокзале. В этом отношении специально выделенными местами для репрезентации видеоинсталляции, по сути дела, могут становиться любые пространства, в которых потенциально можно разместить мониторы и другую техническую аппаратуру; видеоинсталляция равным образом может транслироваться и через другие экранные медиа, в том числе посредством сети Интернет. Таким образом, современные художественные практики, также как и классическое изобразительное искусство, за счёт современных медиатехнологий все больше инкорпорируются в контекстуальность повседневной реальности технологически развитых регионов мира.

---

[1] Немецкий павильон получил «Золотого льва» Венецианской биеннале 2011 года.

#стратегииактуальногохудожественногопроизводства #арт-стратегии

3.1. АРТ-КОЛЛАБОРАЦИИ КАК СПОСОБ КОММУНИКАЦИИ И РЕОРГАНИЗАЦИИ КУЛЬТУРНОГО ПРОИЗВОДСТВА

Мир накрывает новой волной интереса к социогуманитарным сторонам жизни общества и человека, применительно к цифровой / оцифрованной реальности заново актуализируются базовые проблемы философии, этики, психологии, социологии, аксиологии и эстетики – причём как в теоретическом, так и в прикладном аспектах. Бурное развитие науки и технологий играет здесь ведущую роль: с одной стороны, обеспечивая доступ к любому, в том числе, и художественному контенту, с другой – заставляя задуматься об экзистенциальных / аксиологических параметрах происходящих трансформаций социокультурной архитектоники. В данной параграфе мы обращаемся к феномену *арт-коллабораций* как наиболее соответствующему духу времени формату организации художественных проектов и способу осуществления *культурной коммуникации*.

Под актуальным режимом функционирования культуры сегодня мы имеем в виду *индустриальный*. Культурные / творческие / креативные индустрии перестали быть теоретическим конструктом с негативными коннотациями, отсылающими к программному труду М. Хоркхаймера и Т. Адорно 1947 года[1]. Теперь это многофакторный полифункциональный социокультурный феномен со множеством уровней и возможностей трактовки, в том числе – в аксиологическом дискурсе. На примере международного сотрудничества в области современной хореографии проиллюстрируем наиболее репрезентативные работающие ценностные стратегии в актуальном арт-пространстве.

Арт-коллаборации как формат художественной коммуникации

Данные о посещении выставок и музеев, публикуемые по результатам ежегодных опросов The Art Newspaper, ясно свидетельствуют о растущем интересе публики к искусству (за период с 2010 по 2016 годы посещаемость десяти наиболее популярных музеев мира увеличилась более чем на 35 %)[2]. При этом для всех участников – и производителей, и потребителей арт-продукта – важны поиски новых подходов к организации событий в данной сфере. В условиях диверсификации потребительской активности требуется расширение арсенала используемых средств и приемов. Все больше компа-

---

[1] *Хоркхаймер М*. Культурная индустрия: просвещение как способ обмана масс. М.: Ад Маргинем Пресс, 2016. 104 с.

[2] Арт-коллаборации: почему одни проекты работают, а другие обречены на провал? // Business daily. 2017. Апрель. 11. URL: http://prclub.spb.ru/2017/04/11/grayling_art/

ний «запускают партнерские проекты с художниками, музеями, оркестрами или театрами, стремясь с их помощью расширить пользовательские впечатления от своего бренда»[1].

Формат арт-коллабораций набирает обороты по разным *причинам*. Их можно сгруппировать следующим образом:

Экономические: участники буквально *со*-трудничают на одной территории, совокупно снижая затраты на инфраструктуру, обеспечивают друг друга аудиторией, соответственно, получают бо́льшую прибыль.

Социальные: аудитория меняется не только количественно, но и качественно, к узко заточенным потребительским таргетным группам добавляются косвенно заинтересовавшиеся зрители /слушатели / читатели; в этом сегменте велика роль инклюзивных проектов, трудно реализуемых по отдельности.

Ментальные: в коллективном опыте формируется актуальный запрос на тот или иной контент, а также определенные приемы его производства / продвижения / потребления. Этот запрос имеет сложную структуру, включающую аспекты рецепции, рефлексии, коммуникации. Именно здесь наиболее ярко проявляется ценностная природа всех процессов в сфере художественных практик.

Что касается типологических характеристик анализируемого нами феномена арт-коллабораций, отметим два крупных направления / режима его развития: *«бизнес & искусство»* и *«искусство & искусство»*.

Режим «Бизнес & искусство»

Сегодня арт-коллаборациями уже никого не удивишь, но первопроходцами в этой сфере в начале нулевых годов XX века были люксовые бренды из мира моды (Fendi, Vans, Louis Vuitton) и автопрома (BMW, Cadillak, Rolls-Royce). Вслед за ними в игру включились банковские структуры (в России это: Сбербанк, СДМ-Банк, Ак Барс Банк) и медиахолдинги и IT-корпорации (Яндекс, Adobe, Google). Сейчас в режим коллабораций перешел и массмаркет типа UNIQLO, COS, H&M. Компании с мировыми именами, производящие одежду, автомобили, аксессуары, сотрудничают с художниками и музеями, используя в своих рекламных компаниях и (или) дизайне производимой продукции те или иные узнаваемые сюжеты или образы – либо из классического наследия, либо из актуальных арт-практик. Так сформировался первый формат арт-коллабораций – «бизнес & искусство».

С точки зрения сущности анализируемого феномена, можно считать, что история коллабораций в мире моды начинается еще в 30-е годы XX века,

---

[1] Арт-коллаборации: почему одни проекты работают, а другие обречены на провал? // Business daily. 2017. Апрель. 11. URL: http://prclub.spb.ru/2017/04/11/grayling_art/

только тогда у этого явления не было названия. Дизайнер одежды Эльза Скиапарелли, дружившая с Сальвадором Дали, создала провокационное платье с лобстером, взяв за основу рисунка скульптуру знаменитого художника. Корпорации зачастую привлекают известных современных, а в некоторых случаях и старинных, художников, деятелей искусства для дизайна своих изделий или для организации нетривиальных, ярких презентаций. Мода как синтетический художественный феномен всегда балансирует на границе между миром чистой прибыли и чистого искусства. Попытки соединить эти два модуса предпринимались многократно, но прорыв случился в 2001 году, когда бренд Louis Vuitton создал совместную коллекцию сумок с художником-граффитистом Стивеном Спраузом. Эта старинная фирма со своей элитарной клиентурой таким эпатажным ходом привлекла новых покупателей и почитателей, заработав на продаже коллекции с граффити Спрауза около $ 300 млн.[1].

Ещё один яркий пример – сотрудничество между американским художником Дагом Уилером и химическим концерном BASF. После посещения пустыни в Северной Аризоне Уилер почти полвека грезил о создании пространства абсолютной тишины. Его мечта сбылась в марте 2017 года, когда в нью-йоркском музее Соломона Гуггенхайма открылась выставка «Искусственная пустыня III». Инсталляцию, состоящую из 600 пирамидок и 400 клиньев, художник создал из специального шумопоглощающего пенопласта от BASF. В процессе работы над проектом сотрудники концерна так прониклись задумкой Уилера, что в итоге BASF выступил и спонсором выставки[2].

Важнейшим направлением деятельности, направленной на формирование имиджа крупных компаний, является коллекционирование. К примеру, ЮниКредитБанк владеет единственной в России коллекцией живописных и графических работ русских художников 1920–1930-х годов и коллекцией так называемого поставангарда или авангарда второй волны. История коллекции началась в 1993 году, и за годы её существования не была продана ни одна работа. Важнейшая цель коллекционирования – поддержка творческого наследия современников, также чрезвычайно значимы эмоциональная и духовная составляющие. Периодически экспонаты принимают участие в целенаправленных выездных выставках на площадках Москвы и во внешних музейных творческих событиях. Свою работу в области искусства ЮниКредитБанк рассматривает как фактор общественного диалога, в процессе которого появляется новое понимание опыта и культуры прошлого века. Кроме того, коллекционирование – это посильный банковский вклад в

---

[1] Коллаборация: что это значит простыми словами (ТОП-7 примеров из моды, спорта и бизнеса). URL: https://proudalenku.ru/kollaboraciya-chto-ehto-znachit/

[2] Коллаборация BMW с южноафриканской художницей.
URL: https://chernozem.info/journal/kollaboratsiya-bmw-s-yuzhnoafrikanskoj-hudo/

сохранение культурного наследия страны. Поскольку поставангард очень любим зарубежными коллекционерами, собрание картин ЮниКредитБанка является практически единственным шансом сохранить работы российских художников на родине. Поставангардные произведения искусства из коллекции ЮниКредитБанка трижды экспонировались в рамках публичных выставок: в Москве в 2009, 2011 и 2012 гг.[1]. Из зарубежного опыта можно привести пример австрийского банка Osterreichische Landerbank, который с 1975 года коллекционирует произведения фотоискусства. Инициатором Fotografis – первой европейской банковской коллекции, посвященной исключительно фотографии, – выступила венская галеристка Анна Ауэр. Она столкнулась с тем, что фотографию почти невозможно было продать в те годы. Всех интересовала живопись или скульптура. Руководство банка посчитало, что необходимо привлечь внимание и министерства образования, и музеев, придать нужный вес фотографии как виду искусства. Так банк выступил своего рода куратором интересующего его направления искусства[2].

Важно, что финансовые корпорации и люксовые бренды не просто спонсируют события, но создают собственные культурные пространства, выступают идейными вдохновителями для нового контента, заказывают новые работы и проводят выставки и мероприятия в соответствии с духом и ценностями бренда[3]. Акттивно развивается соответствующе направление – *арт-маркетинг*, предполагающие продвижение компании или проекта с помощью искусства. «Взаимодействие компании с искусством положительным образом сказывается на её имидже и помогает установить эмоциональную коммуникацию с огромной аудиторией»[4]. Свои выставочные пространства и программу развития в перспективе коллабораций с художественными проектами имеют модный дом Fendi, швейцарская часовая фирма Audemars Piguet, автоконцерн Rolls-Royce, холдинг LVMH (в составе которого наиболее известна фирма Louis Vuitton).

Посредством организации выставок или фестивалей серьёзные игроки мировых рынков транслируют определённые ценностные ориентиры: патриотизм или космополитизм, аутентичность или мультикультурность, традиционность или инновативность, эгалитаризм, толерантность и прочее.

---

[1] Искусство в банке: «Факты и вымыслы». О художественном собрании банковской группы UniCredit рассказывает его куратор. URL: https://lenta.ru/articles/2014/10/14/collectingart/

[2] Там же.

[3] Арт-коллаборации: почему одни проекты работают, а другие обречены на провал? // Business daily. 2017. Апрель. 11. URL: http://prclub.spb.ru/2017/04/11/grayling_art/

[4] Что такое арт-коллаборации и как они работают. URL: https://fancy-journal.com/otnosheniya-i-seks/obrazovanie-i-karera/20266-chto-takoe-art-kollaboratsii-i-kak-oni-rabotayut bankir.ru

Торстен Мюллер-Отвос, исполнительный директор Rolls-Royce Motor Cars, полагает, что польза от сотрудничества с художниками гораздо шире, чем просто укрепление имиджа бренда. Во-первых, такая стратегия уже помогла укрепить отношения с существующими клиентами, включая многих из тех, кто коллекционирует произведения искусства, а также привлечь новых, которых они в противном случае не смогли бы заинтересовать. Во-вторых, поскольку автомобили Rolls-Royce исключительно персонализированы и производятся с учетом всех пожеланий клиента, то компании необходимо иметь в своём распоряжении весьма искусных мастеров, имеющих разнообразные навыки и умения. Художники, сотрудничающие с арт-программами Rolls-Royce, также видят здесь простор для творчества, возможность выразить свою идентичность, а не только коммерческую составляющую[1].

Проблемы и перспективы арт-коллабораций формата «бизнес & искусство» привлекают внимание специалистов с обеих сторон, причем как теоретиков, так и практиков. Весьма интересную *классификацию* «платформ (или форматов), которые бренды чаще всего используют для взаимодействия с искусством» на базе анализа более чем сорока глобальных корпоративных арт-инициатив предлагает руководитель департамента корпоративных коммуникаций агентства Grayling[2] Анастасия Елаева: это бренд-ментор, бренд-организатор арт-коллабораций, бренд-создатель арт-впечатлений, бренд-создатель арт-контента и бренд, несущий образовательную функцию[3].

✓ *Бренды-менторы* создают арт-резиденции, запускают менторские программы и вручают награды в сфере искусства. Так, Davidoff поддерживает художников с Карибских островов, а Swatch приглашает артистов в шанхайский отель Art Peace, где они могут жить и творить в течение 3–6 месяцев. Менторская программа есть у Rolex, а собственные награды – у Absolut, Hugo Boss, Perrier.

✓ *Бренды-организаторы арт-коллабораций* работают с представителями мира искусства. Разработка продукции и создание рекламы с участием художника – один из самых распространенных форматов взаимодействия. Можно вспомнить часовой бренд Swatch, который с 1984 года сотрудничает с самыми известными людьми – Вивьен Вествуд, Акирой Куросавой, Педро Альмодоваром и другими. Все они с удовольствием участвовали в проекте Swatch Art Specials. Есть программа BMW Art Cars, в рамках которой ху-

---

[1] Зачем технологическим компаниям арт-коллаборации. URL: https://vc.ru/25662-art-collabs

[2] Grayling – ведущая международная коммуникационная сеть, основанная в 1981 году и насчитывающая более 50 отделений в Европе, США, Азии и на Ближнем Востоке.

[3] Grayling: как бренды взаимодействуют с искусством и зачем это нужно? URL: https://www.sostav.ru/publication/grayling-brendy-i-iskusstvo-stanovyatsya-vse-blizhe-26203.html

дожники работают над дизайном автомобилей, проект табачного бренда Davidoff Art Initiative, футболки UNIQLO с произведениями современного искусства.

✓ *Бренды-создатели арт-впечатлений* организуют художественные проекты и выставки, отражающие ценности бренда (Absolut, Swatch, Lexus), привносят эстетику в пространство бренда (Deutsche Bank, Credit Suisse, Ritter Sport, Louis Vuitton) и создают арт-институции (Fondazione Prada, Fondation Louis Vuitton).

✓ *Бренды-создатели арт-контента* разрабатывают медиапродукты: гиды для коллекционеров (BMW), мобильные приложения (UBS) и фильмы (Tiffany).

✓ *Бренды, несущие образовательные функции* работают на «повышение доступности искусства». Так, известный японский производитель одежды UNIQLO помогает организовать бесплатные посещения Музея современного искусства (MoMA) в Нью-Йорке, галереи Тейт в Лондоне, Музея моды (MoMu) в Антверпене. В России похожий проект реализовал Сбербанк – в честь 175-летия он обеспечил бесплатный вход в художественные музеи в 17 городах.

Режим «Искусство & искусство»

Второй глобальной разновидностью арт-коллабораций, как мы уже отметили выше, является *формат взаимодействия «искусство & искусство»*. В рамках данного направления открывается широкое пространство для совместных проектов из разных художественных областей: танца, музыки, театра, литературы, живописи, скульптуры, архитектуры. Возможно множество вариантов комбинаций участников и технологий, соответственно – вариантов итоговых продуктов, с выходом на разноуровневую аудиторию, с бóльшим или меньшим ее охватом, акцентом на форму или содержание, и как результат – формированием тех или иных ценностных паттернов.

Коллаборации могут осуществляться в одном художественном сегменте, например – в музыкальном, но с участием представителей разных жанровых направлений. Знаковым событием такого рода стал совместный концерт рок-группы «Scorpions» и оркестра из 166 виолончелистов во главе с Мстиславом Ростроповичем, состоявшийся в 1999 году в Берлине в честь 10-летия падения Берлинской стены. Вместе классические и рок-музыканты исполнили композицию «Wind Of Change». После этого Scorpions провели ряд совместных концертов с академическими музыкальными коллективами. В Петербурге подобные перекрёстные проекты периодически осуществляются рок-группами «Би-2» и «Аквариум» вместе с симфоническим оркестрами.

В качестве успешного опыта международной арт-коллаборации в сфере современного танца обратимся к опыту петербургского независимого

творческого объединения MAD Company, осуществившей в 2019 году постановку балетного спектакля «1234».

Проект «1234» был задуман как международная творческая лаборатория, главная цель которой – развивать балетное искусство и укреплять престиж России как центра экспериментов в области современной хореографии. Установление творческих контактов между молодыми художниками, хореографами, танцовщиками и музыкантами из разных стран должно было работать на усиление связи с мировым танцевальным сообществом.

Участниками проекта стали четыре хореографа: Юрий Смекалов (Россия), Ксения Вист (Германия), Хелдер Сеабра (Португалия, Бельгия) и Яэль Цибульски (Израиль). История развития балета в каждой из стран уникальна, неповторим язык и характер танца, которым владеют хореографы. Но они впервые объединились в творческом проекте, чтобы вместе создать единый спектакль. Постановщики танцевальных номеров придерживались единой концепции, предложенной автором идеи Юрием Смекаловым. Выбранная каждым хореографом цифра стала отправной точкой для творческого поиска: авторы должны были раскрыть ассоциативные образы, перебирая исторические воспоминания своего народа и личные мотивы, связанные с вдохновляющей их цифрой. Таким образом, должна была образоваться ценностная связка между личностным горизонтом Художника и культурным бэкграундом его страны. Это пример эффективной и эффектной коммуникации, создания в определённом хронотопе общего *физического и метафизического пространства*.

MAD Company удалось сформировать команду из опытных артистов, представляющих разные танцевальные направления: в «1234» были задействованы как солисты больших академических театров России (Большой, Мариинский, Михайловский, Самарский театр оперы и балета), так и независимые танцовщики, работающие в русле современного танца. Каждый из них представляет особый тип артиста-художника, многие имеют богатый опыт самостоятельных постановок. «Артисты, как и хореографы, представляли разные страны и разные танцевальные школы. Почти каждый, как исполнитель, может рассчитывать на достойное место в «хрустальном дворце» классического танца, а некоторые его занимают. Но им интересно построить иную танцевальную систему. И хотя некоторые из элементов экспериментальной постройки под номером 1234 заимствованы, вольно или невольно, у других экспериментаторов, она, в свою очередь, породит следующие пластические опыты, поскольку границы хореографического мира прозрачны и легко преодолимы. Если вообще существуют», – отметила в рецензии ба-

летный критик Варвара Свинцова, обозначив тем самым мощнейший аксиологический посыл подобного рода арт-коллабораций[1].

Специально для проекта MAD Company была сформирована и постановочная команда проекта. В творческой биографии каждого из членов команды – творческие проекты, как в драматическом, так и музыкальном театре, многие являются авторами собственных междисциплинарных проектов в области science-art, моды и музыки. Единое визуальное медиапространство спектакля «1234» создали сценограф Елисей Шепелёв, художник по свету Константин Бинкин, художник по видео Сергей Рылко и художник по костюмам Нина Штеренберг. Музыку к спектаклю написал молодой петербургский композитор Бхима Юнусов – автор и исполнитель собственных песен и Dj, для которого «1234» стал третьей работой в театре.

Местом проведения мировой премьеры спектакля «1234» не случайно был выбран Каменоостровский театр (Вторая сцена БДТ им. Г. А. Товстоногова) – жемчужина петербургской театральной культуры. Как итог – в подлинном пространстве единственного сохранившегося в России деревянного театра эпохи классицизма соединились различные направления актуального хореографического искусства с современными постановочными возможностями. Привлечение творцов и создание единой команды для реализации проекта было высоко отмечено профессионалами. «Внушительная команда проекта, информационно-рекламная кампания, участие танцовщиков ведущих российских театров, всего лишь два показа в Петербурге (не считая бесплатного спецпоказа для студентов и преподавателей творческих вузов) – всё это вызвало небывалый ажиотаж у публики»[2].

Независимая творческая коллаборация позволила преодолеть многие институциональные особенности академического театра. Одна из них – более планомерное и подробное изучение методики работы и авторского стиля постановщиков, что позволило артистам из России более точно и полно реализовать на сцене замысел четырёх хореографов.

Репетиционный процесс для каждого постановщика включал два этапа. Первый – с июня по сентябрь 2019 года – «ознакомительные» визиты хореографов в Россию: непосредственно репетициям будущей постановки предшествовали мастер-классы для танцовщиков-участников. У последних была возможность углубиться и изучить специфику авторского стиля, который представляет хореограф. Второй этап работы пришелся на вторую половину сентября 2019 года – в это время проходили сводные репетиции всех хорео-

---

[1] *Свинцова В*. «Па де космогония» // «Известия», 26.09.19. URL: https://iz.ru/924883/varvara-svintcova/pa-de-kosmogoniia-v-peterburge-postavili-kollektivnyi-balet

[2] *Улановская С*. «Космогонические танцы» // «Санкт-Петербургские ведомости». 03.10.19. URL: https://spbvedomosti.ru/news/culture/kosmogonicheskie-tantsy-v-peterburge-sostoyalas-premera-baleta-1234/

графов и общая работа над спектаклем. Также под эгидой бренда «1234» было создано несколько специальных проектов в коллаборации с творческими пространствами и проектами Петербурга.

Одна из важных задач MAD Company заключалась в том, чтобы предоставить возможность участвовать в тренингах зарубежных педагогов не только труппе спектакля. Поэтому вместе с петербургской Академией современного танца (DAR) была организована серия открытых мастер-классов. Было проведено три двухдневных интенсива с Яэль Цибульски, Хелдером Сеабра и Ксенией Вист, занятия посетило около 100 человек. Кроме того, был организован лекционный курс о современной хореографии в России, Германии, Бельгии и Израиле для жителей Петербурга. Автором лекционного курса стала балетный критик и эксперт Национальной театральной премии «Золотая Маска» Татьяна Боева, представлявшая в данном случае журнал о современном танце No Fixed Points. Таким образом, проект «1234» смог не только организовать лекционный цикл на высоком профессиональном уровне, но также заручился информационной поддержкой профильного издания с развитым сайтом и социальными сетями.

Поиск пространств для проведения лекций позволил привлечь к проекту внимание новой аудитории. Лекции проходили на трёх площадках Петербурга, каждая из которых считает реализацию культурных проектов важной частью маркетинговой и рекламной стратегии: сцена и бар Social Club, Торговый дом «Пассаж», книжный магазин «Во весь голос». Посетителями лекций офлайн стали около 200 человек, охват аудитории в интернете (онлайн реклама лекционного цикла, а также трансляции лекций) – около 200000 человек.

Очередной этап развития проекта «1234» был реализован в драматичных условиях пандемии 2020 года. Медиа технологии позволили артистам после вынужденного перерыва провести репетиции дистанционно, с учётом ограничений заново «пересобрать» спектакль в доступном формате. Метафизическую значимость такого рода арт-реинкарнаций – и для зрителей, и для артистов – переоцнить невозможно.

Таким образом, можно резюмировать: проекты в рамках арт-коллабораций реально меняют социокультурное пространство, не только создавая ментальные мосты между странами, различными стилями и жанрами искусства, поколениями зрителей /слушателей, но и расширяя экономический потенциал культурных индустрий. В аксиологическом аспекте данные события успешно сочетают следующие векторы и задачи: традиционности и инновативности, укрепления культурной самоидентичности и налаживания эффективных актуальных коммуникативных мостов, сохранения магии творчества с эффективными экономико-технологическими решениями.

3.2. ПУБЛИЧНОЕ ИСКУССТВО (ПАБЛИК-АРТ) КАК ПРОСТРАНСТВО КОММУНИКАЦИИ МЕЖДУ ВЛАСТЬЮ, ЖИТЕЛЯМИ ГОРОДА И АРТ-СООБЩЕСТВОМ

«Паблик-арт» (от *англ*. Public-art) – это искусство в общественном пространстве, то есть демонстрируемое вне специализированных выставочных пространств на улицах, площадях городов, в парках или внутри общественных зданий, таких как больницы, университеты, библиотеки и так далее.

Особенность этой социокультурной практики заключается в том, что она находится на пересечении интересов художественного сообщества, власти и социума, являясь подчас спорной территорией. И специфика её реализации, и сам термин, с конца XX века ставшие привычными в международном арт-пространстве, по объективным причинам продолжают оставаться дискуссионными для отечественного научного и художественного дискурсов.

С одной стороны, искусство в пространстве города является одной из востребованных кураторских и артистических стратегий, вышедших за пределы субкультуры и комьюнити, признаваемых арт-сообществом и арт-институциями. С другой – мы являемся свидетелями активного преобразования городской среды силами городских менеджеров, архитекторов и урбанистов. Борьба за городское пространство между властями, жителями и арт-сообществом актуализируется в том числе вопросами легальности искусства в пространстве города: несанкционированные произведения уничтожаются, а санкционированные нередко подвергается критике, как со стороны жителей города, так и экспертного сообщества. Здесь можно согласиться с Элеонорой Хартни в том, что «…паблик-арт всегда был, есть и, возможно, будет спорной территорией, потому что отражает реальные противоречия, внедрённые в нашу общественную жизнь»[1]. В тоже время продуктивным решением, на наш взгляд, могут стать поиски диалога через концепт *взаимного выстраивания города* властью, художниками и обществом.

Согласно определению, данному на конференции ООН по жилью и устойчивому городскому развитию, «общественное пространство – включает в себя все места, являющиеся общественной собственностью или места общественного пользования, открытые и доступные к пользованию для всех на бесплатной основе и не предполагающие извлечение прибыли»[2]. Ключевыми здесь являются моменты, связанные с общественной собственностью и общественным благом, то есть *равным правом* на город. Коммуникативная

---

[1] Элеонора Хартни «City Art: New York's Percent for the Art Program», 2005.

[2] Исследовательский доклад по общественным пространствам. Конференция Организации Объединенных Наций по жилью и устойчивому городскому развитию. Кито. Октябрь 2016. URL: http://habitat3.org/wp-content/uploads/NUA-Russian.pdf

природа искусства в паблик-арте актуализирована наиболее явно. Идея диалога раскрывается через понятие полифонии. Сформулируем здесь цели и задачи, которые решает паблик-арт

- ✓ в контексте диалога власти и общества,
- ✓ как практика современного искусства.

Паблик-арт в контексте диалога власти и общества

Государства во все времена уделяли внимание развитию общественного искусства, выражающего ценности и формирующие идентичность нации, вносящему неоспоримый вклад в общественное благо, обращающемуся к широкому кругу людей.

Сам термин «паблик-арт» для многих исследователей тесно связан с США, где, начиная с 1930-х годов, реализовывались программы государственной поддержки искусства, результатом которых стали фрески, размещенные в общественных пространствах, и модернистские скульптуры на улицах и площадях американских городов. Ключевыми объектами для реализации проекта были выбраны почтовые отделения, центральные площади и улицы городов, так как их посещало подавляющее большинство граждан США.

В СССР, как известно, существовала система монументально-декоративного искусства, подготовки художественных кадров и патронажа искусства в рамках госзаказа, то есть кардинально альтернативная американской. Несмотря на достижения советских искусствоведов и художников в разработке понятий *общественной и культурной среды*, с распадом СССР эта концепция декорирования публичных топосов оказывается невостребованной. В 1990-е происходит активное «раскультуривание» пространств. Вновь арт-объекты в публичных местах начали появляться лишь с середины 2000-х, причём это зачастую вызывало шок у населения, полагавшего, что на улице могут находиться только памятники.

Сегодня вопросы создания комфортной городской среды, реконструкция и благоустройство – некий символический капитал городской территории – выходят на первый план общественных дискуссий. Паблик-арт может быть рассмотрен как *часть культурной политики* в связи с потребностями устойчивого и креативного развития территорий.

Согласно Новой программе развития городов Хабитат III, которую ратифицировали около 160 стран, включая Россию, современные города «обеспечивают условия для всеобщего участия, способствуют вовлечению граждан в общественную жизнь, порождают чувство сопричастности и от-

ветственности среди всех их жителей …»[1], упоминается также необходимость создания качественных общественных мест, благоприятных для семей, которые «усиливают социальное взаимодействие и взаимодействие между поколениями, формы культурного самовыражения и участие в политической жизни, в зависимости от обстоятельств, а также способствуют социальной сплоченности». «Культура способна сделать наши города более процветающими, безопасными и устойчиво развивающимися», – говорится во Всемирном докладе ЮНЕСКО «Культура: будущее городов»[2].

ООН объявила 2021 год *Международным годом креативной экономики* в целях устойчивого развития. *Креативные индустрии* – тип социокультурных практик, в основе которых лежит творческая и интеллектуальная составляющая. Они:

- ✓ становятся движущей силой развития экономики,
- ✓ создают благоприятную инновационную среду,
- ✓ привлекают таланты,
- ✓ развивают туризм,
- ✓ обеспечивают социальную и экологическую устойчивость городов.

Креативные / культурные / творческие индустрии сейчас находятся под пристальным вниманием специалистов из различных областей социогуманитарного зания – как теоретиков[3], так и практиков. Внимание и инвестиции к творческим индустриям со стороны государства могут стать катализатором этих явлений. Переосмысление городского пространства активно происходит в урбанистике, где всё чаще можно услышать термин *urban health.* «Здоровый город» – это место, где природа, культура и городская среда не разобщены, а формируют единую экосистему.

Бренд города и маркетинг территории также невозможны сегодня без *технологий социокультурного проектирования*, одним из важных инструментов которого и является паблик-арт. Именно на сфере культуры сосредоточена значительная доля интересов и активности туристов. Паблик-арт создаёт точки притяжения, формируя *символический капитал* территории, выстраивая *бренд территории* на её культурных артефактах. Знаковым для российского паблик-арта стал, например, установленный на берегу реки Ка-

---

[1] Исследовательский доклад по общественным пространствам. Конференция Организации Объединенных Наций по жилью и устойчивому городскому развитию. Кито. Октябрь 2016. URL: http://habitat3.org/wp-content/uploads/NUA-Russian.pdf

[2] Исследовательский доклад по общественным пространствам. Конференция Организации Объединенных Наций по жилью и устойчивому городскому развитию. Кито. Октябрь 2016. URL: http://habitat3.org/wp-content/uploads/NUA-Russian.pdf

[3] *Дробышева Е.Э.* Культурные индустрии в современной социокультурной архитектонике // Международный журнал исследований культуры. 2017. № 1 (26). С. 6–13.

ма в Перми объект Бориса Матросова «Счастье не за горами», ставший излюбленным местом досуга горожан.

Размещение арт-объектов в публичных местах, привлечение молодёжи к творческим проектам – один из инструментов, позволяющих наполнить городскую среду смыслами, актуальными и интересными молодёжной аудитории и снизить отток этой категории жителей (проблема, с которой сталкиваются многие региональные города). Другая значимая функция искусства в городе – эстетическая перезагрузка пустых или заброшенных пространств, преображение индустриальных и неблагополучных районов.

В настоящее время в России существуют *центры компетенции* по развитию городской среды. В центре их внимания – планировка, благоустройство, установка малых форм, дизайн общественных пространств. Улицы, бульвары, площади, парки и набережные активно украшаются, современные города «переполнены интересным»[1]. Выделяются деньги на декоративное оформление, подсветку фасадов, светодиодные терема, арки. Но эстетическая составляющая этих изменений нередко ставится под сомнение жителями и экспертами. Рассчитывая на отсутствие визуальной культуры горожан, чиновники зачастую насаждают массовый развлекательный китч, зачастую игнорируя роль художника и экспертного сообщества в процессе принятия решений.

Продуктивно было бы учесть зарубежный опыт государственной поддержки паблик-арта, например США, где эта социокультурная практика зародилась и прошла несколько стадий своей эволюции, чему посвящены многочисленные исследования. Так, в статье «Public-art и идентичность городов» М. Квон выделяет *три парадигмы эволюции паблик-арта* в США:

✓ *искусство в общественных местах* (art in public places), это обычно модернистская абстрактная скульптура, помещённая на открытом воздухе с целью «украсить» или «обогатить» городские пространства, особенно площади напротив федеральных зданий или небоскрёбов, в которых находятся офисы корпораций;

✓ *произведения искусства как общественные места* (art as public spaces), эта парадигма в меньшей степени ориентирована на объект и в большей степени учитывает особенности *места* размещения арт-обьектов, стремится достичь большего соответствия между искусством, архитектурой и ландшафтом путём сотрудничества художника с представителями сообщества городских менеджеров;

---

[1] *Астафьева О.Н., Кузьмина Н.В.* «Интересное» в эстетическом ландшафте города // Обсерватория культуры. 2018. № 15 (6). С.693–707.

✓ *искусство в общественных интересах* (art in the public interest) (или «новый жанр public art») – зачастую временные городские программы, сфокусированные скорее на социальных проблемах, чем на застройке.[1]

Анализ зарубежного опыта государственной поддержки паблик-арта говорит о необходимости *комплекса мер*:

✓ государственной программы поддержки искусства, особенно на местном уровне,

✓ наличия разумной законодательной базы и исполнение законов, которые делают невозможным злоупотребления в области строительства (например, застройка парковых зон, прибрежной линии, или несоблюдение требований о свободных площадках перед зданиями),

✓ проведения политики открытости: программы и конкурсы должны публиковаться заблаговременно в открытом доступе, предоставляя возможность широкому кругу художников всех уровней поучаствовать в конкурсе и получить шанс спроектировать и изготовить объект искусства,

✓ активности некоммерческих объединений и сообществ, художников, нацеленной на вовлечение жителей города, особенно студентов, школьников и молодёжи в художественные и креативные проекты.

Легитимация паблик-арта, безусловно, сталкивается с *трудностями теоретического обоснования*. Далеко не всякая выставка в парке, театре, библиотеке или другом общественном пространстве будет являться паблик-артом. Территория функционирования паблик-арта – это не институциональные пространства, а зритель паблик-арта – в большинстве своем неподготовленный зритель. Чиновники также относятся к реципиенту, не владеющему в полной мере пониманием логики развития современного искусства. Поэтому важно учитывать мнение экспертного сообщества, теоретизировать подходы к паблик-арту в рамках конференций и симпозиумов и научных трудов, подобных нашему проекту «Архитектоника современного искусства», объединяющему специалистов различных уровней и областей социогуманитарных практик.

Паблик-арт как партиципаторная практика

Критериями паблик-арта как *актуальной художественной практики* являются:

✓ коммуникация с городским пространством (сайт-специфичность);
✓ ориентация на неподготовленного зрителя;
✓ формирование сообществ (партиципаторность);

---

[1] *Квон М.* Public art и идентичность городов [Электронный ресурс] онлайн ресурс propublicart URL: http://www.propublicart.ru/publication?id=11 (дата обращения: 15.02.2021)

- ✓ протяжённость во времени (процессуальность);
- ✓ нацеленность изменение аутентичности места;
- ✓ социальная ангажированность[1].

Эти критерии частично подходят и к другим практикам, находящимся за пределами музейного и галерейного показа, например, к уличному искусству и акционизму. Во второй половине XX века художники выступают с резкой критикой институций и выходят за стены выставочного зала, сопротивляясь стереотипному взаимодействию с зрителем. Границы между *акционизмом, стрит-артом, паблик-артом* и рядом других явлений становятся всё более условными, при этом эстетика взаимоотношений, пафос социально ангажированного искусство выходят на первые места современных художественных практик. Но паблик-арт в них не растворяется, а имеет свои отличительные особенности.

Главное отличие от таких стихийных практик современного искусства как стрит-арт, партизанинг, активизм, заключается в том, что *паблик-арт – это не индивидуальные усилия, а проекты, направленные на выявление локального контекста, решения проблем конкретных городских сообществ, поиск консенсуса в рамках города, района, общественных объединений*.

В отличии от акционизма и стрит-арта, паблик-арт строится не в рамках стратегии конфликта, интервенции и проведения несогласованных с городскими властями акций, а в рамках стратегии сотрудничества, так как в противном случае коммуникация не состоится. Большую роль играет включение общества в принятие решений по созданию паблик-арт проектов. Важно учитывать не только замысел автора, но и мнение местных жителей как заказчиков или даже соисполнителей работы.

Следуя термину, предложенному американской художницей и исследователем Сюзанной Лейси в книге «Картирование местности: новое жанровое публичное искусство»[2], паблик-арт как артистическая практика эволюционирует в сторону большего взаимодействия с зрителем, сильной социальной направленности, стремления к общественным или политическим изменениям, направленным на создание единой публичной сферы, событийности и влияния на социальную динамику города. Примером такого подхода может быть проект, запущенный в 1987 Кливом Джонсом «Квилт», представляющий собой лоскутные одеяла, каждый кусочек которых – в память о человеке, умершем от СПИДа.

---

[1] *Карцева Е.А., Звягинцева М.Л.* Паблик-арт: терминологические подходы и критерии идентификации // Артикульт. 2020. 37(1). С. 58–73.

[2] *Lacy S.* Mapping The Terrain: New Genre Public Art Bay Press, 1995. URL: Monoscop.org https://monoskop.org/images/7/7c/Lacy_Suzanne_ed_Mapping_the_Terrain_New_Genre_Public_Art_1995.pdf

Мировой опыт свидетельствует о том, что основа позитивных изменений в городах – это *совместная созидательная деятельность* его жителей. Именно развитые и активные городские сообщества в долгосрочной перспективе могут значительно влиять на будущее городов. Паблик-арт обладает внушительным потенциалом для коллективного производства культурных ценностей, провоцируя созидательную активность.

Развитие паблик-арта является маркером развития гражданского общества, осознания жителями своего права на город. Нередко проекты в публичном поле востребованы арт-сообществом в отдалении от условных «центров», в спальных районах или регионах, где недостаточно развита институциональная инфраструктура современного искусства, и где общество пытается повлиять на пространство жизни при помощи низовых арт-инициатив.

Например, в Чикаго действует специализированная некоммерческая организация Chicago Public Art Group (CPAG)[1], она осуществляет б*о*льшую часть проектов в южной части города, где население бедней, больше социальных проблем и выше уровень преступности. Проекты создаются при непосредственном участии студентов и школьников из районов, в которых работает CPAG. Такое участие помогает с одной стороны, привлечь студентов к креативной деятельности, дать альтернативу асоциальному поведению, вызвать интерес к творчеству и дать дополнительные возможности для будущего. С другой стороны, участие непосредственных жителей района в *со*творчестве снижает риски того, что работа впоследствии подвергается вандализму.

Важной особенностью развития современного искусства всё больше становится его *полезность* для общества. Социальный дискурс обвиняет художников в неэффективности и аморальности, поскольку недостаточно просто воспроизводить современность и рассуждать о ней – необходимы социальные преобразования. Паблик-арт – это совместные усилия художника и жителей по преобразованию среды, на которой паблик-арт проект реализуется. Он актуализирует проблемы города, района, улицы, нацелен на пробуждение самосознания зрителей, инициацию гражданской позиции, консолидацию общественности при помощи искусства.

В 1983 году, когда Христо и Жанна-Клод обернули острова в заливе Бискейн, этот проект обращал внимание жителей Майями с моря, воздуха и суши и вовлекал к участию кроме художников также адвокатов, инженеров, орнитологов, экологов, волонтёров и т.д., поскольку служил решениям ре-

---

[1] Некоммерческое объединение Chicago Public Art Group.
URL: http://www.chicagopublicartgroup.org/

альных проблем акватории залива – в итоге с прилегающей территории было вывезено около 40 тонн мусора.

В Красноярске существует фиктивное творческое объединение «Кипиш-град», нацеленное на облагораживание городской среды и приусадебных участков через арт-обыгрывание нуждающихся в ремонте объектов. Так, в пробоину на тротуаре художник поместил пенопластового крота из чешского мультипликационного фильма 1950-х годов.

Исследование и взаимодействие с локальным контекстом – это то, что отличает современный паблик-арт, например, от скульптуры. Паблик-арт контактирует с городом в местах, зачастую отдалённых от центральных площадей или улиц, где традиционно помещались памятники. Как результат, маркирует ничем не примечательные локации на городской карте или делает протагонистами обычных людей. Так, американский художник Джон Ахерн с 1980-х создает на стенах многоквартирных домов в Южном Бронксе скульптурные портреты, «героизирующие» своих темнокожих соседей.

В паблик-арте процесс художественного творчества теряет монологичность в пользу *диалогического и коллективного производства*. Если в случае *стрит-арта*, часто употребляются понятия *присвоения городского пространства, интервенции и анонимности*, то паблик-арт не просто настроен на *диалог с зрителем*, его интерес и понимание, зачастую он возможен лишь при условии сотрудничества художника и местного сообщества, к представителям которого можно отнести и власть.

Индивидуальное «я» художника вступает в *коммуникацию* с коллективным «мы», призывая к диалогу и взаимодействию, объединению автоматизированных субъектов в сообщества. Эта тенденция в целом соответствует развитию постмодернистских арт-практик, где фигура автора, его значение сильно снижаются. Согласно популярной теории реляционной эстетики, «реляционное искусство продуцирует интерсубъективные встречи, с помощью которых смысл вырабатывается коллективно, а не в пространстве личного потребления»[1].

Сюзанн Лейси в книге «Картографируя местность: паблик-арт нового жанра» пишет, что: «Паблик-арт пытается найти «демократическую» модель коммуникации, основанную на участии и сотрудничестве членов аудитории при создании произведений искусства», «демократический способ коммуникации чаще работает по созданию объёдиненной публичной сферы» [2].

Важным ресурсом паблик-арта являются *партиципаторные практики*, коллаборация с другими людьми – не художниками. Примерами паблик-

---

[1] *Bourriaud N.* Relational Aesthetics. Dijon: Les presses du réel. 2002. 125 p.

[2] *Lacy S.* Mapping The Terrain: New Genre Public Art Bay Press, 1995. URL: Monoscop.org https://monoskop.org/images/7/7c/Lacy_Suzanne_ed_Mapping_the_Terrain_New_Genre_Public_Art_1995.pdf

арта, находящегося в тесной взаимосвязи с сообществами рядовых жителей могут служить проекты Марины Звягинцевой:

- ✓ «Арт-прививка» в Морозовской ДГКБ, г. Москва, 2014, который выполнялся в тесной кооперации с врачами;
- ✓ «Спальный район. Открытый урок» в ГОУ Центр образования № 109, 2011 – с учителями,
- ✓ «Медиа-двор» в Высшей Школе Экономики в 2013 – со студентами,
- ✓ «Вечная теплота» в библиотеке Норильска в 2016 – вместе с сотрудниками библиотеки.

Основной для коллективного взаимодействия становятся встречи, собрания, обсуждения, рассказ историй про место и его проблемы. Художник берет на себя функции культурного работника.

Паблик-арт руководствуется «открытой формой», то есть, как в идее Оскара Хажена, к строению можно добавлять новые элементы, что располагает к участию и более живым отношениям с реальностью в противоположность «закрытой форме». Например, проект Ивана Топтыгина в ИЦ Сколково предлагал возможность сбора мнений резидентов по насущным проблемам. Ответить на вопрос, указанный на своде арки, можно было положительно или отрицательно, пройдя сквозь порталы с электронным счётчиком голосов.

Если в рамках художественных институций кураторы и художники влияют на зрителя при помощи экспликаций и авторитета выставочной площадки, у художника, работающего с паблик-артом, такого инструмента воздействия нет. В паблик-арте ставится приоритет работы над её автором. Чистый факт наличия художественного произведения, незамаскированного именем и достижениями его создателя, приводит к тому, что произведение либо обратит на себя внимание зрителя своим художественным замыслом, либо мимо него пройдут, не заметив. Паблик-арт должен удивить зрителя, заставить его замедлить шаг, с другой стороны, быть выражен понятным неподготовленному зрителю языком.

Итак, общественное искусство для различных социальных групп имеет различные детерминации:

- ✓ *для властей* это агитация, декорирование, развитие территорий и туризма, креативные индустрии, формирование и поддержка национальной идентичности;
- ✓ *для жителей* рекреация, отдых, комфортные, креативные пространства для работы и жизни, транслирующие ценности местных сообществ или запускающие процессы, которые давали бы социальный эффект;
- ✓ *для художников и арт-сообщества* это самовыражение, постановка острых социальных вопросов, непосредственная взаимосвязь с вызовами сегодняшнего дня.

Паблик-арт успешен тогда, когда соблюден баланс интересов всех трёх сторон. Со стороны государства должна присутствовать бóльшая гибкость к паблик-арт проектам, понимание сути этой социокультурной практики, нацеленность на диалог и совместное выстраивание города.

Определение эстетической ценности произведений искусства, размещенных в городской среде, должно решаться демократическими методами, а не авторитарно. Необходимо учитывать зарубежный опыт, инициировать профессиональное обсуждение.

Ошибочными стратегиями являются:

- ✓ невнимательность к предпочтениям местных жителей, восприятие их как пассивных благополучателей,
- ✓ отсутствие образовательных программ и арт-медиации, которые помогли бы жителям понять контекст,
- ✓ перенос «галерейных» форм искусства в общественные пространства без учета специфики места.

Структура и контекст общественной жизни с годами меняются, паблик-арт должен полагаться на свою гибкость, приспособляемость, быть чутким и своевременным. В паспорте американской программы «Искусство в архитектуре» декларируется, что «Проекты «Искусство в архитектуре» – это не индивидуальные усилия. Они требуют приверженности и тесного сотрудничества между художниками, архитекторами, производителями, строительными подрядчиками, федеральными клиентами, сообществом частного сектора, а также региональными и национальными проектными группами»[1].

Следуя концепции диалога, паблик-арт проект зачастую вынужден занимать компромиссную позицию между художником и обществом, с одной стороны, и чиновниками или спонсорами – с другой. Но последние являются лишь инструментом в реализации творческого замысла, потому что в противном случае проект просто не будет реализован или просуществует недолго. Необходимо создавать условия для привлечения альтернативных источников финансирования, увеличения многообразия городских арт-проектов для создания живой и творческой атмосферы.

Паблик-арт стоит рассматривать как часть креативной, созидательной общественной деятельности. Ключевой критерий здесь – насколько проект

---

[1] GSA Arts In Architecture Policies and Procedures. Официальный сайт Администрации общих служб США. URL:
https://www.gsa.gov/cdnstatic/FINAL%20FOR%20ISSUANCE%20081720%20-%20GSA%20ART%20IN%20 ARCHITECTURE %20POLICIES%20AND%20PROCEDURES%20-%20Copy.pdf

способен задействовать и менять коммуникативные практики, восстанавливать социальные связи.

Художнику, работающему в паблик-арте, требуются особые *коммуникативные навыки*. Важно не только иметь артикулированное высказывание, но и готовность использовать свои знания и опыт для активного взаимодействия с социальным телом, с учётом нужд и потребностей местных жителей, актуализации их проблем через вовлечение в творческий процесс и создание единой публичной сферы. Особое значение приобретает выстраивание взаимоотношений художника и местных жителей, *трансляторами культурных кодов* должны выступать кураторы, помогающие выразить локальный контент в форме проекта. Гибкость, солидарность на местах, готовность идти на уступки являются важными коммуникативными навыками художника или куратора, работающих с паблик-артом.

Важно учитывать не только замысел автора, но и мнение местных жителей, как заказчиков или даже со-исполнителей работы. Проекты в публичной сфере можно считать состоявшимися в том случае, когда общество начинает осмыслять арт-объекты как важную достопримечательность своего района или города, способную при этом восстанавливать социальные связи, гуманизировать и гармонизировать среду обитания местных жителей, выступая проводником их нужд. Наиболее важным, на наш взгляд, является развитие социальной направленности паблик-арта, его способности *создавать сообщества*. Так как, если паблик-арт не учитывает специфику места, не выстраивает мост к зрителю, не слышит его нужд и не пытается вести с ним диалог, то будет не более чем «диснеефицировать» район или город, не давая зрителям ничего взамен.

3.3. АРТ-СТРАТЕГИИ ЭПОХИ КАРАНТИНА

Искусство как сфера реализации человеческой субъектности является весьма уязвимой и чуткой к изменениям условий его существования. На протяжении истории человечества сфера художественного творчества испытывала потрясения самых разных масштабов, что в итоге меняло его архитектонику и ее ядро – ценностные ориентиры, согласно которым Художники творят, а зрители / читатели / слушатели воспринимают, проживают, интерпретируют произведения.

Сегодняшняя ситуация (карантина, режима самоизоляции), с одной стороны, воспроизводит уже складывавшиеся в истории паттерны (эпидемии чумы, гриппа «испанка»), с другой – обладает уникальными характеристиками, точнее описать которые нам предстоит уже за пределами ее развития и завершения. Сейчас мы можем только приблизительно оценить основные векторы трансформации архитектоники современного нам искусства (во всех его изводах, включая классическое) и те ценностные интенции, которые будут формировать аксиосферу новой реальности, которой нам не избежать.

Арт-стратегии «эпохи карантина»

«Искусство в ЗаTouchении» – так назывался круглый стол, ставший одним из первых научных ивентов, проведённых в условиях пандемии-2020 и посвященный арт-стратегиям «эпохи карантина»[1]. Концепт «ЗаTouchение» был выбран не случайно: игра слов позволили нам обозначить несколько рядоположенных смысловых коннотаций: буквальное «заточение», в которое попало общество во всех аспектах его деятельности, и вынужденная тотальная цифровизация большинства социальных практик, требующая использования технологии Touch Screen – работы на сенсорных экранах различных гаджетов.

На сегодняшний день в русскоязычном сегменте научных дисциплин, занимающихся исследованием культуры как индустрии, пока нет общепринятого *определения арт-стратегий*. Мы будем трактовать их как «кураторское стратегическое планирование, а также услуги по управлению проектами в области изобразительного искусства или преобразования общественных / частных помещений арт-менеджерами, предоставляемые

[1] Круглый стол в Квадратном формате «Квадратура круга: искусство в за*TOUCH*ении» прошел 14 мая 2020 года в виртуальном режиме в рамках мультиплатформенного проекта «Архитектоника современного искусства» (руководитель Е. Э. Дробышева). Организаторы – Академия Русского балета имени А. Я. Вагановой и Творческое объединение M.A.D. company (руководитель Ю. А. Смекалов).

некоммерческим организациям, государственным структурам и корпорациям, специализирующимся в данной области[1]«[2].

Все арт-стратегии, независимо от специфики конечного культурного продукта, характеризует наличие «специфического пространства / локации: кураторское стратегическое планирование подразумевает пространство выставки; услуги по управлению проектами в области изобразительного искусства – пусть даже виртуальными, также локализуются; преобразование помещений – предполагает не просто работу *в пространстве*, а работу *с пространством*»[3].

В ситуации «карантина», которая анализируется в рамках данного параграфа, *концепт пространства* приобретает важнейшее значение, поскольку пространство разворачивания той или иной арт-практики дублируется в цифровом формате, удваивается, а потом и утраивается в символическом плане, при этом претерпевая неизбежную трансформацию, что ведет к *пролиферации*, которую мы будем понимать вслед за Полом Фейерабендом как *принцип размножения, увеличения разнообразия* для обеспечения успешного развития. И если Фейерабенд говорил о развитии науки, в нашем случае речь может идти о более широком поле – социокультурном во всей его полноте.

Принцип пролиферации «призывает создавать и разрабатывать теории, несовместимые с принятыми точками зрения, даже если последние являются в высокой степени подтвержденными и общепринятыми», он «не только рекомендует изобретать новые альтернативы, он также предотвращает устранение прежних теорий, которые ранее уже были опровергнуты»[4]. Применительно к арт-пространству можно говорить как о возникновении и развитии *новейших технологий культурного производства*, так и о реактуализации подзабытых форм. Наиболее продуктивно работают с практиками создания новых пространственных конфигураций в сфере искусства различные институции, относящиеся к сфере *культурных индустрий* (как традиционные, так и инновативные).

Необходимость переосмысления технологических параметров разворачивания актуальных арт-стратегий подтверждается, в том числе, и структурой максимально формализованного библиографического справочника

---

[1] Перевод Е. В. Лапиной.

[2] *Дробышева Е. Э., Лапина Е. В*. Арт-стратегии как инструмент городского развития // Вестник Академии Русского балета. 2017. № 51. С. 90–101.

[3] About art-strategies. Сайт-портфолио Минди Тэйлор Росс (Mindy Taylor Ross). URL: http://www.art-strategies.com/about/

[4] *Фейерабенд П*. Ответ на критику / Сб.: Структура и развитие науки. Из Бостонских исследований по философии науки. М., Прогресс, 1978. 488 с. С. 420–421.

кодов универсальной десятичной классификации (УДК)[1], к которому мы обратились со служебной целью, а нашли там концептуальные подтверждения наших выводов. В нём содержатся следующие позиции, обозначающие способы репрезентации арт-событий: 7.094 – Экранизация балетов, цирковых представлений, опер, театральных спектаклей и т. п.; 7.096 – Радиотрансляция концертов, кинофильмов, драматических и оперных представлений; 7.097 – Телевизионные передачи (кинофильмов, балетов и театральных представлений. То есть, среди способов / каналов передачи данных *цифровые каналы* не просто не выделены в отдельный вид, но в принципе не зафиксированы. Таким образом, *медиа технологии пока не являются официальным объектом изучения, регулирования и улучшения*.

Данная (формальная, но очень показательная) ситуация с фиксацией определённого социокультурного опыта весьма показательна. Общество реально не успевает за изменениями в технологической сфере, особенно, если они заданы условиями форс-мажорного характера. Пандемия не может быть предсказана по определению. Среди футурологов, учёных – представителей естественно-научных и прикладных междисциплинарных областей, разумеется, постоянно циркулируют прогнозы о возможных грядущих потрясениях, связанных с «вызовами» (в терминологии Карла Ясперса) внешнего, в данном случае – природного – характера. Но прогностический характер данных сообщений не влечёт за собой необходимость реальных и срочных разработок путей реагирования. В 2020 году мир оказался в ситуации, когда пришлось резко выстраивать новые стратегии буквально во всех областях жизни – экономической, политической, социокультурной, технологической.

Архитектоника культуры предполагает внутренние подвижки при сохранении формальных параметров её существования, но это всегда влечет за собой смену ценностной парадигмы[2]. Аксиосфера современной культуры испытывает немыслимые перегрузки, связанные с трансенцией развития всех её областей – науки, образования, художественной жизни и даже религии.

Искусство как сфера, максимально «заточенная» на эффект присутствия, сложнее всех приспосабливалась к необходимости перехода в онлайн формат. Энциклопедия «Британика» трактует искусство (конкретно – изобразительное) через использование *мастерства или воображения для создания эстетических объектов, окружающей среды или опыта, которым можно поделиться с другими*[3]. На возможности *разделить с кем-либо* радость приобщения к транслируемому посредством художественного выска-

---

[1] Искусство. Декоративно-прикладное искусство. Фотография. Музыка. Игры. Спорт. Справочник по УДК. URL: https://www.teacode.com/online/udc/7/7.html

[2] См. об этом: *Дробышева Е.Э.* Архитектоника культуры в аксиологическом измерении. Дисс. … д. филос. н. СПб., 2011. 353 с.

[3] The arts. Encyclopaedia Britannica. URL: https://www.britannica.com/topic/the-arts

зывания произведению, среди прочих равных, строится вся современная система маркетинга в сфере искусства.

В экзистенциальном плане трудно было переформатироваться сфере религиозных практик, которые также предполагают даже не столько интерактивность всех участников (это – общее место для общественной *со*-бытийности), сколько совместное *про*- и *пере*-живание происходящего в рамках церковной литургии. Но сложность реализации художественных проектов в условиях карантина трудно переоценить, она стократ усиливается в связи с невозможностью физического контакта, что для некоторых видов искусства просто фатально. Таким – наиболее пострадавшим – видом является танец во всех его жанровых проявлениях. Танец как манифестация способностей с помощью тела выразить самую широкую гамму чувств или рассказать историю нуждается в буквальном *присутствии*. Сам хореографический язык способен преодолеть многие преграды – лингвистические, временн*ы*е, поколенческие, этнические. Но насильственный перевод танца из физического пространства в виртуальное заставляет всех участников процесса – и создателей, и артистов, и зрителей – приобретать совершенно новые компетенции.

Танцы в виртуале

К теме современных технологий (в том числе – социальных) в сфере хореографии мы уже обращались не раз[1]. Особое внимание было уделено «мультимедийным практикам, позволяющим непротиворечиво объединить традиционную драматургию с новейшими сценографическими приёмами, в результате чего создается новая художественная реальность»[2]. Ещё задолго до глобального эксперимента, запущенного пандемией и затронувшего все сферы общественной жизни, мы отмечали амбивалентный характер происходящих процессов: «с одной стороны, обеспечивается доступ к любому, в том числе и художественному контенту», с другой – возникает необходимость «задуматься об экзистенциальных параметрах происходящих трансформаций социокультурной архитектоники»[3].

---

[1] *Дробышева Е. Э., Смекалов Ю. А.* Арт-коллаборации в архитектонике современной культуры // Культура и образование. № 3(34). 2019. С. 53–62; *Дробышева Е. Э., Смекалов Ю. А.* Современные технологии в искусстве: новая жизнь танца // Вестник Академии Русского балета имени А. Я. Вагановой. 2017. № 50. С. 31–38.

[2] *Дробышева Е. Э., Смекалов Ю. А.* Современные технологии в искусстве: новая жизнь танца // Вестник Академии Русского балета имени А. Я. Вагановой. 2017. № 50. С. 31–38. С. 31.

[3] *Дробышева Е. Э., Смекалов Ю. А.* Арт-коллаборации в архитектонике современной культуры // Культура и образование. № 3(34). 2019. С. 53–62. С. 53.

Творческая петербургская компания MAD Company[1], чья история насчитывает уже шесть лет, уверенно занимает ведущие позиции в актуальном арт-пространстве – как в пределах Санкт-Петербурга, так и в масштабах России. При этом следует отметить, что ряд проектов был осуществлён с привлечением международных участников[2].

Вынужденная изоляция – глобальный вызов для каждого человека. Но любой кризис высвобождает неведомые ресурсы и рождает новые социальные связи. Именно в такие переломные моменты искусство часто совершает прорывы. Онлайн-лаборатория позволяет артистам, хореографам и музыкантам заниматься творческим поиском, не выходя из дома. И впервые делать соучастниками этого поиска зрителей.

Буквально в первые недели объявленного режима самоизоляции было объявлено об открытии *онлайн-лаборатории* MAD Lab, в которой были запущены и в течение двух месяцев реализованы три полноценных арт-проекта различной направленности.

*Первый **проект*** – инста-сериал с фигуристкой Елизаветой Туктамышевой. Площадкой для реализации стал Instagram[3]. В режиме онлайн и с активным участием подписчиков аккаунтов всех участников проекта было проведено пять онлайн-репетиций, за которыми следили около пяти тысяч зрителей. Важной особенностью этого необычного постановочного процесса была возможность для подписчиков Instagram проявлять активность и предлагать свои идеи для создания произвольной программы для одной из ведущих российских фигуристок. Новаторский проект активно обсуждался в СМИ всех форматов – теле- и радиовещания, интернет-изданий и традиционных газет. Как итог – более шестидесяти публикаций в федеральных и городских медиа.

Второй проект – перезапуск балета Infinita Frida, поставленного на тетатральной сцене впервые в 2015 году. В 2020 году MAD Company не создаёт *виртуальную копию* балета, а впервые пробует использовать социальные сети и мессенджеры как новую сцену и создавать действие по законам общения в сети.

---

[1] В 2015 году Юрий Смекалов создал собственное творческое объединение M.A.D. Company. Это независимая площадка для развития музыкального, хореографического и изобразительного искусств, где молодые хореографы и музыканты свободно могут воплощать свои идеи и замыслы, создавать современное искусство и наполнять историю шедеврами XXI века.

[2] Это постановки спектаклей «Infinita Frida» в 2015 году, «1234» в 2019 и в 2020 годах, «Infinita Frida» в онлайн-формате в 2020 – уже в условиях карантина.

[3] Участниками проекта стали: чемпионка Европы и мира по фигурному катанию Елизавета Туктамышева; хореограф и автор идеи Юрий Смекалов; композитор Бхима Юнусов; Отель Astoria; Бренд Saint-Tokyo.

Основные принципы, на которые опирались создатели виртуального проекта: дистанционность, взаимодействие, многоформатность, игра.

✓ *Дистанционность* обеспечивалась самим форматом творчества в рамках самоизоляции. Репетиции и съемки балета проходили в разных точках: в танцевальной студии в Петербурге, на даче под Великим Новгородом, в московской «двушке», в большой гостиной многоквартирного дома в Берлине. Участники проекта не встречались друг с другом, каждый исполнял перед камерой свою партию. Хореограф сводил полученные видеоматериалы в единый «текст».

✓ *Взаимодействие* – основной режим коммуникации создателей и наблюдателей проекта: на первых этапах онлайн-репетиции проводились в прямых Instagram-эфирах. Зрители оказывались на территории, обычно закрытой от любопытных глаз, они присутствовали при всех ключевых моментах создания балета: от выбора музыки и образов до постановки дуэтов и трио с артистами из разных городов. Пользователи в итоге сами выбирали, как действовать: просто наблюдать или задавать вопросы и делиться своим мнением с авторами проекта.

✓ *Многоформатность* – наиболее привлекательное новшество на этапе просмотра получившегося спектакля. Каждый зритель самостоятельно решал, в каком формате «посетить» премьеру – посмотреть завершенный фильм-балет или пройти балет-квест в мессенджере Telegram.

✓ *Игра* – традиционно привлекающий зрителя принцип организации художественного пространства. С помощью Telegram-бота балет превращается в квест: чтобы увидеть следующую сцену, зрителю нужно ответить на вопрос, связанный с жизнью и творчеством главной героини – Фриды Кало. Как итог – только от зрителя зависит, какой спектакль он увидит.

В проекте приняли участие восемь ведущих артистов Мариинского театра и Государственного балета Берлина. За полтора меясца было проведено одиннадцать онлайн-репетиций, премьера была организована и представлена в двух форматах.

Третий проект MAD Lab – Инста-марафон #StayBalance2020 и выход одноимённого курса для онлайн-тренировок. Марафон – часть промоутерского этапа продвижения авторского курса. Каждую неделю в личном аккаунте @smekalove трижды проводились онлайн тренировки, которые в итоге просматривались тысячной аудиторией.

Резонанс от каждого из организованных творческой лабораторией MAD Lab проектов можно оценить только на первом – текущем – этапе, поскольку мы находимся в эпицентре невероятного для глобальной цивилизации момента переформатирования абсолютно всех общественно значимых пространств и процессов: политики, экономики, социальных отношений, культуры в целом и искусства, в частности. Очевидно, что любой практический опыт приобретает новую окраску в процессе развития его изучения,

применения, усовершенствования. Очевидно также, что все три хореографических проекта, которые мы проанализировали, внесли свой вклад в создание конфигураций новой художественной реальности.

Таким образом, на примере только одной творческой компании мы уже можем сделать вывод о том, что основные арт-стратегии посткарантинной эпохи, даже после снятии ограничений, будут ориентированы на реализацию художественных проектов в различных форматах – он- и оффлайн. Большую роль будет играть включенность виртуальных зрителей / подписчиков в возможность интерактивно влиять на результат проекта. Это одновременно и творческий, и маркетинговый ход, обеспечивающий интерес к арт-событию.

#вместозаключения
АРХИТЕКТОНИКА ИСКУССТВА В ФУТУРОЛОГИЧЕСКОМ ДИСКУРСЕ

Прогнозы – неблагодарное дело, в области искусства – вдвойне, потому что, будучи сферой высочайшего напряжения человеческой экзистенции, оно всегда оказывается искривлённым зеркалом, в которое смотрится общество. Однако рискнем предположить, что *основными ценностными интенциями*, которые будут предопределять будущую архитектонику культуры в целом и искусства, в частности, будет *гуманизм* в новом его изводе – «*гуманизм 3.0*», *осознанность* и «*новая искренность*».

Под ***гуманизмом 3.0*** мы понимаем реактуализацию идеи гуманизма как единственной спасительной парадигмы коллективного мышления в условиях пролиферации вызовов среды – как внутренних, так и внешних. Если эпидемии, пандемии, землетрясения и другие природные катаклизмы сопровождали историю человечества на всем её пути, то вызовы технико-технологического характера – реалии XX века и века нынешнего. Фантасты предсказывали и предсказывают, что человечество столкнется с невиданной по масштабам угрозой со стороны своего же детища – плодов научно-технического прогресса. Гуманизм 3.0 – версия гуманизма, обеспеченного коллективной ***осознанностью***, сформировавшейся, в свою очередь, в результате масштабных потрясений, пережитых человечеством за условные последние сто лет.

Концепт 3.0 – заимствование из лексики специалистов в области информационных технологий. Web 1.0, Web 2.0, Web 3.0 – версии хранения и распространения информации в сети Интернет, варианты организации, реализации и поддержки Web-ресурсов. Поскольку современное искусство – так или иначе – *оцифровано*, речь может идти о трансформации всех его процессов как в буквальном, так и в фигуральном смысле.

Искусство как суперсистема также может быть проанализировано с точки зрения хранения / перемещения / распространения его артефактов / событий / произведений. И если Web 3.0 нацелена на создание на её основе силами профессионалов высококачественного контента и сервисов[1], то гуманизм 3.0 понимается нами как мировоззрение, в центре которого – безусловная ценность человеческой жизни, личности и свободы, трактуемая в том историческом пределе, который открывается нам с позиций накопленного к XXI веку опыта. Опыта войн, революций, научно-технического прогресса со всеми его завоеваниями и промахами, успехами и потерями.

---

[1] Web 3.0: что это и какие примеры сайтов можно назвать. Crypto-fox.ru. URL: https://crypto-fox.ru/article/web-3-0/

Автор идеи Web 3.0 руководитель Netscape.com Джейсон Калаканис полагает, что на её основе «должна возникнуть новая платформа – ***не столько технологическая, сколько социокультурная***, используемая профессионалами для создания интересного, полезного и качественного контента»[1]. Предполагаем, что именно в эту сторону начнет дрейфовать искусство эпохи «посткарантина». И если развитие Web – не только эволюция web-технологий, но и эволюция взаимодействия пользователя с ними[2], то ***гуманизм 3.0*** должен стать аксиоплатформой для нового типа социальной коммуникации.

«*Новая искренность*» – концепт, предложенный американским писателем Дэвидом Фостером Уоллесом в 1990-х годах и используемый для описания постпостмодернистской ментальности, этики и эстетики. В русскоязычном научном дискурсе впервые об этом феномене в 1984 году писал Дм. Пригов[3]. Если постмодерн строился на манифестации иронизма[4], то современность все больше демонстрирует возвращение к экзистенциальной проблематике, решаемой через призму гуманистических ценностей в союзе с постироничным, искренним отношением к традиционным ценностям.

Сфера искусства сегодня представляет собой арену столкновения традиционных форм, методов, ценностей, свойственных художественному производству, и новейших технологий, прежде всего – цифровых, но не только. Исследования в области нейрофизиологии, физики, биологии, генетики активно встраиваются в процесс создания произведений искусства в рамках science art. Особенно продуктивными являются коллаборации науки и искусства как раз в сфере танца, преимущественно – contemporary dance как наиболее открытого для экспериментов. Исследования телесности дрейфуют в сторону цифровизации тела, и танцовщики / перформеры как никто другой идеально подходят для экспериментов.

Работа над нашим изданием подошла к концу, но в сложившейся социокультурной реальности окончания проекта выглядит совершенно иначе, чем в *доцифровую* или *раннюю цифровую эру*[5]. Медиа технологии расширяют свой ассортимент так стремительно, что описать и проанализировать их все в «классическом» формате бумажной книги совершенно нереально. Выход – в создании он-лайн платформы (сайта, блога), где к уже имеющимся

---

[1] Web 3.0: что это и какие примеры сайтов можно назвать. Crypto-fox.ru. URL: https://crypto-fox.ru/article/web-3-0/

[2] Что такое «Web 3.0»? URL: https://habr.com/ru/sandbox/44264/

[3] Пригов Д.А. Новая искренность. Словарь терминов московской концептуальной школы / Сост. и авт. предисл. Андрей Монастырский. М.: Ad Marginem, 1999. 221 с. С. 63–64.

[4] *Дробышева Е. Э.* Аксиология постмодерна: Ирония. СПб.: Издат-во СПбГУСЭ, 2008. 179 с.

[5] Заявка на новый термин.

публикациям будут постоянно добавляться новые, при этом изначально заданная к обсуждению структура дискурса будет всё время меняться, что содержит в себе не только потенциал развития и раскрытия темы, но и скрытую угрозу его разрушения.

Буквально недавно, в августе 2021 года, арт-мир встряхнул скандал, связанный с одним из самых известных рок-музыкантов и самых известных музеев мира: «Фронтмен группы Rammstein Тилль Линдеманн призвал покупать его NFT-токены, названные NFTill, – изображения, где артист позирует в залах Эрмитажа на фоне произведений искусства, и одно special edition видео, 13-секундный ролик по мотивам клипа, снятого весной в Эрмитаже, на песню 1939 года "Любимый город" Никиты Богословского и Евгения Долматовского. Выпуск токенов не был согласован с Эрмитажем», сообщает одно из авторитетных изданий – Forbes [1].

NFT (*англ.* non-fungible token) – это уникальный невзаимозаменяемый *цифровой ключ*, созданный на основе *криптовалюты*. NFT не может быть уничтожен или заменен на другой такой токен. Он представляет собой некий сертификат уникальности и неповторимости какого-либо цифрового объекта[2]. Невзаимозаменяемый токен никак не влияет на копирование файла. Он только подтверждает, что тем или иным цифровым объектом обладает конкретный пользователь.

При помощи данной технологии продаются и покупаются любые цифровые объекты – музыка, изображение, 3D-модель, текст, игровой предмет и пр. Смысл операции заключается в регистрации права собственности на конкретный *виртуальный объект в блокчейне*. Данная информация из цепи – блокчейна – не подлежит удалению или исправлению[3]. *Первая продажа виртуального объекта при помощи NFT* была совершена в феврале 2021 года: цифровая работа «Ежедневно: первые 5000 дней» американского художника Майка Винкельманна (Beeple) была впервые выставлена на нью-йоркском аукционе Christie's и продана за рекордные $69,34 млн. в переводе с криптовалюты Ethereum.

NFT-технология постепенно становится нашей новой реальностью. Сегодня её можно использовать для приобретения / передвижения / распространения *цифровых коллекционных объектов*. Такими являются уникаль-

---

[1] «Это свинство»: Эрмитаж обвинил Тилля Линдеманна в нелегальной продаже NFT-токенов. Forbes Life. URL: https://www.forbes.ru/forbeslife/437473-eto-svinstvo-ermitazh-obvinil-tillya-lindemanna-v-nelegalnoy-prodazhe-nft-tokenov

[2] Что такое NFT и как на них можно заработать миллионы. URL: https://lifehub.pro/chto-takoe-nft-i-kak-na-nih-mozhno-zarabotat-milliony/

[3] Первые эксперименты с технологией NFT начались еще в 2013–2014 годах на скриптовом языке Bitcoin. В 2017 году компьютерный алгоритм для создания, контроля и предоставления информации о владении чем-либо был создан на блокчейне Ethereum.

ные видео-моменты спортивных матчей или фильмов, аудиозаписи известных исполнителей, оцифрованные предметы искусства, популярные мемы и даже сообщения из социальных сетей. Например, мем Nyan Cat принес своему создателю Крису Торресу $590 тыс., а первый твит Джека Дорси – основателя социальной сети Twitter – был продан в виде NFT за $2,9 млн.[1] Нам остаётся следить за подобными новшествами и вовремя включать их в исследовательский дискурс – для теоретиков, в skills-багаж – для практиков и арт-менеджеров.

***

В качестве итога нашего совместного исследования можно сделать вывод об *уникальности сложившейся ситуации, обладающей мощным потенциалом – как в области развития технологий, прежде всего – медиа, так и в аксиосфере архитектоники современной культуры*. Данный потенциал не может быть охарактеризован только с оценочной, эмоциональной точки зрения, что, конечно же, диктуется ситуацией растерянности от пандемической реальности. Но любой кризис – всегда толчок к дальнейшему становлению системы. Культура как суперсложно организованная система будет меняться, искусство как лакмусовая бумага – репрезентировать эти изменения, предвосхищая многие из них благодаря прогностическому, даже провидческому мышлению отдельных его творцов. Становление априори подразумевает как структурирование, прирост, созидание, так и деструкцию, ослабление, потери. В любом случае – трансформация будет сопровождаться очередной переоценкой ценностей, а искусство – впрочем, как всегда – будет все эти процессы отражать специфическими художественными средствами и приёмами[2].

---

[1] Что такое NFT и как на них можно заработать миллионы. URL: https://lifehub.pro/chto-takoe-nft-i-kak-na-nih-mozhno-zarabotat-milliony/

[2] *Дробышева Е. Э., Цискаридзе Н. М.* «Живая аксиология»: разговор философа с художником о ценностях современной культуры // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. 2021. № 2 (100). С. 74–86.

АВТОРСКИЙ КОЛЛЕКТИВ

- ✓ ***Артамонов Денис Сергеевич*** – кандидат исторических наук, докторант каф. теоретической и социальной философии Саратовского государственного национального исследовательского университета имени Н.Г. Чернышевского (Саратов); e-mail: artamonovds@mail.ru
- ✓ ***Вейнмейстер Анастасия Валентиновна*** – кандидат философских наук, доцент каф. философии Санкт-Петербургской государственной консерватории им. Н. А. Римского-Корсакова (Санкт-Петербург); e-mail:
- ✓ ***Дёмшина Анна Юрьевна*** – доктор культурологии, профессор каф. искусствоведения СПбГИК (Санкт-Петербург); e-mail: demshina24@mail.ru
- ✓ ***Дробышева Елена Эдуардовна*** – доктор философских наук, профессор Академии Русского балета имени А. Я. Вагановой (Санкт-Петербург); e-mail: pestelena@yandex.ru
- ✓ ***Карцева Екатерина Александровна*** – кандидат культурологии, доцент каф. кино и современного искусства (РГГУ), независимый куратор, главный редактор онлайн-издания www.artandyou.ru) (Москва); e-mail: katyakartseva@gmail.com;
- ✓ ***Лаврова Светлана Витальевна*** – доктор искусствоведения, проректор по науке и развитию Академии Русского балета имени А. Я. Вагановой (Санкт-Петербург); e-mail: slavrova@inbox.ru
- ✓ ***Нагорная Лариса Николаевна*** – преподаватель отдельной дисциплины (музыкально-теоретические дисциплины и фортепиано) ФГКПОУ «Московское военно-музыкальное училище имени генерал-лейтенанта В. М. Халилова» МО РФ (Москва); e-mail: laranagornaya@mail.ru
- ✓ ***Назаренко Алексей Николаевич*** – ассистент каф. философии ЛГУ им. А. С. Пушкина (Санкт-Петербург); e-mail: a.n.nazarenko@yandex.ru
- ✓ ***Романов Никита Александрович*** – кандидат культурологии, независимый исследователь (Санкт-Петербург); e-mail: verslaflamme@mail.ru
- ✓ ***Смекалов Юрий Александрович*** – солист и хореограф Мариинского театра, руководитель продюсерского центра MADcompany, аспирант Академии Русского балета имени А. Я. Вагановой (Санкт-Петербург); e-mail: ballet@smekalove.ru
- ✓ ***Суворов Николай Николаевич*** **Суворов** – доктор философских наук, профессор, профессор СПбГИК (Санкт-Петербург); e-mail: suvorovnik@mail.ru
- ✓ ***Тихонова Софья Владимировна*** – доктор философских наук, профессор каф. теоретической и социальной философии Саратовского

государственного национального исследовательского университета имени Н.Г. Чернышевского (Саратов); e-mail: segedasv@yandex.ru

- ***Шлыкова Ольга Владимировна*** – доктор культурологии, профессор, заместитель директора НОЦ «Гражданское общество и социальные коммуникации» ИГСУ РАНХиГС при Президенте Российской Федерации (Москва); e-mail: olgashlykova@yandex.ru
- ***Югай Инга Игоревна*** – профессор каф. режиссуры мультимедиа СПбГУП, доктор искусствоведения (Санкт-Петербург); e-mail: yugaiinga@gmail.com

На лицевой стороне обложки размещено изображение
Музея цифровых искусств в Токио из открытых источников

Научное издание

АРХИТЕКТОНИКА СОВРЕМЕННОГО ИСКУССТВА В РЕЖИМЕ МЕДИА: ПРОСТРАНСТВО, ТЕХНОЛОГИИ, АГЕНТЫ

Издатель:
Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«Академия Русского балета имени А. Я. Вагановой»

Адрес издательства Академии Русского балета имени А. Я. Вагановой:
191023, РФ, Санкт-Петербург, улица Зодчего Росси, д. 2.
http://www.vaganovaacademy.ru, e-mail: science@vaganovaacademy.ru

Подписано в печать 12.10.2021.
Формат 70×100 1/16. Усл. печ. л. 11,125. Заказ № 1661.
Тираж 100 экз.

Отпечатано в ООО «Типография Глори».
Юр. адрес: 191040, г. Санкт-Петербург,
Лиговский пр. д. 80 лит. А пом. 2-Н, офис 9.